PC WORLD VIETNAM 07.2009 68

THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

inFAMOUS

Siêu nhân ĐIỆN QUANG

Giá: 14.000 đồng

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó TBT*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Ngọc Hà

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

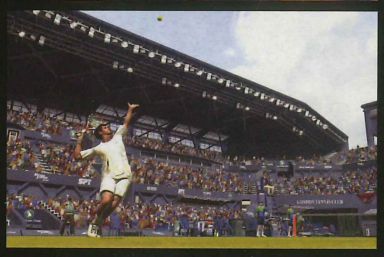
VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIỆT NAM

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ — THÁNG 07.2009 - SỐ 68

GIỚI THIỆU



20 The Sims 3 - Gia đình hạnh phúc
23 Terminator Salvation - Chạm trán Skynet
26 Battle Stations: Pacific - Đại chiến Thái Bình Dương
28 Killing Floor - Sàn đấu tử thần
30 Still Life 2 - Hồi kết một chuyên án
34 Wandering Willows - Tìm đường về nhà
35 inFamous - Siêu nhân Điện quang
38 Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic - Công phu người nộm
40 Red Faction: Guerrilla - Du kích lữ đoàn đỏ
44 FUEL - Cuộc đua nhiên liệu
48 UFC 2009 Undisputed - Võ đài tự do
51 Bionic Commando - Biệt kích sinh học
54 Ghostbusters The Video Game - Biệt đội săn Ma
56 PROTOTYPE - Người hùng siêu nhiên
58 Virtua Tennis 2009 - Siêu sao quần vợt
62 Punch-Out!! - Cú đấm
64 Final Fantasy IV: The After Years - Mặt trăng huyền bí
65 Donkey Kong Jungle Beat - Du hành cùng Donkey Kong
66 Adventure Island: The Beginning - Trở lại hoang đảo
67 The Munchables - Giải cứu hành tinh Star Ving
68 Swords & Soldiers - Lựa quân chọn tướng
69 Rock Band Unplugged - Lưu diễn cùng ban nhạc
70 Indiana Jones and the Staff of Kings - Bí mật quyền trượng Moses
71 Crystal Defenders: Vanguard Storm - Bảo vệ lãnh địa

PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng

PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT

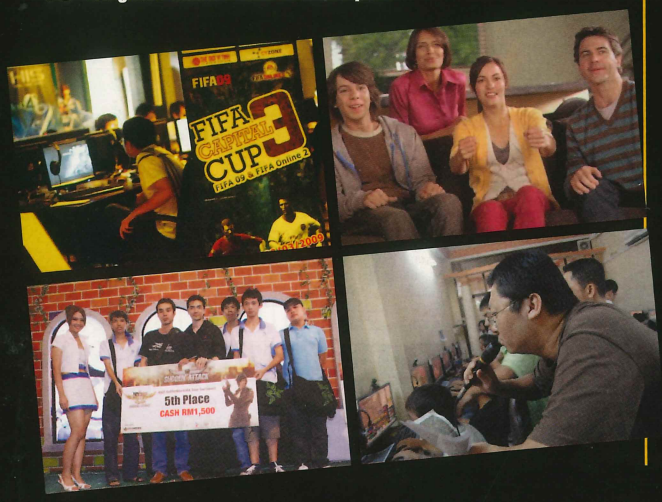
Thế Giới Game
Game và giải trí

NIÊN GIÁM CNTT-TT VIỆT NAM
VIETNAM ICT DIRECTORY
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

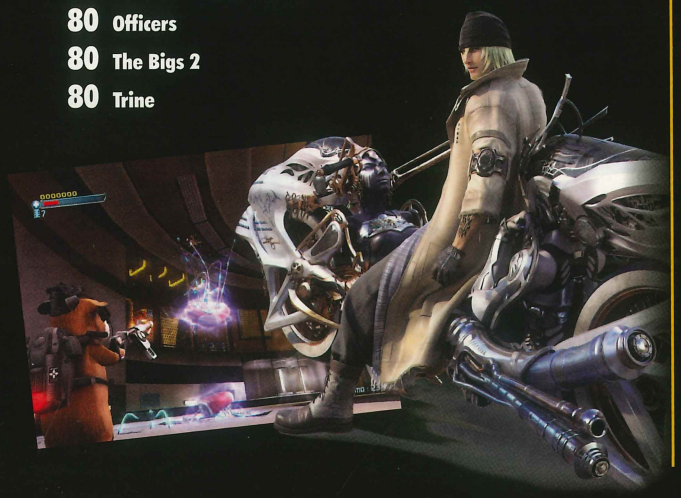
DÒNG CHẢY GAME

4 Tin thế giới
6 Tin trong nước
7 Game online: Cuộc chơi cần sự đầu tư
8 Ngành game Việt Nam: Chưa có thương hiệu phát triển game
10 "Săn" game mới trong triển lãm E3 Expo 2009
12 Cầm loa, điều trận
14 Kinh nghiệm từ 2 trận du đấu nước ngoài
16 FIFA Việt Nam: Khát khao nâng thành tích
18 Lỗi game online: Nhìn từ nhiều phía



SẮP PHÁT HÀNH

76 Final Fantasy XIII - Truyền thuyết tinh thạch
78 G-Force - Anh hùng Bọ
80 Officers
80 The Bigs 2
80 Trine



TRỢ GIÚP

86 NFS: Most Wanted & ba điều cần biết
87 Xem DVD trên Nintendo Wii
88 Fifa manager 2009 - Luôn giữ lửa cho đội bóng
89 Hỏi & đáp

PHẦN CỨNG

81 Chinh chiến xa trường
82 Tai nghe game – Razer
83 Vươn xa hơn với video game
84 22" dành cho game HD
85 "Đối trọng" cùng game khủng

SÂN GAME

90 Đôla thần chưởng
92 Những nghệ sĩ tạo sức sống cho Game (Phần 2)
95 Phóng sự ảnh: Nhất "Sơn" nan phá tam "Giang"

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

THAY LỜI CẢM ƠN
đến khách hàng
VỚI NHIỀU QUÀ TẶNG HẤP DẪN
từ ngày 20/6 - 05/7/2009

PSP 3000 Tặng
- Miếng dán bảo vệ màn hình trị giá **60.000**
- Silicon bảo vệ máy **80.000**
- Hướng dẫn miễn phí cách chơi **100%** game trên thẻ nhớ

WII Tặng
- Pin sạc remote (rechargeable battery pack) trị giá **200.000**
- 5 game tự chọn

PLAYSTATION 3 80 GB
(hàng HK hoặc Singapore)
- Dây HDMI trị giá **250.000**

Tặng

XBOX 360 60 GB
(main jaster) Tặng
- Pin sạc (rechargeable battery pack) trị giá **200.0000**
- 3 game tự chọn

PLAYSTATION 2 90006 Tặng
- save 8 Mb trị giá **120.000**
- 5 game tự chọn
- Phiếu giảm giá **100.000**

XBOX 360 ARCADE
(main jaster) Tặng
- Pin sạc (rechargeable battery pack) trị giá **200.0000**
- 3 game tự chọn

DS LITE Tặng
- Miếng dán bảo vệ màn hình trị giá **60.000**
- Hộp nhựa trong bảo vệ máy trị giá **100.000**
- Phiếu giảm giá **100.000**

DS-i (phiên bản tiếng Anh) Tặng
- Miếng dán bảo vệ màn hình trị giá **60.000**
- Phiếu giảm giá **100.000**

MARIO GAME SHOP

Mario Game Shop
117 Hồ Tùng Mậu, P. Bến Nghé, Q. 1
ĐT: 3915 1979 - 3915 1989 / 0909 338 771

Vì số lượng quà tặng có hạn nên chương trình có thể kết thúc sớm

www.vnmario.com

Assassin's Creed 2 khuấy động E3

Là bản game kế thừa từ phiên bản Assassin's Creed đầu tiên - bản game được mệnh danh là game bán chạy nhất hiện tại. Bên cạnh đó, việc khiến nhiều game thủ quan tâm đến bản thứ 2 này chính là sự xuất hiện của nhân vật hoàn toàn mới. Nhà sản xuất cũng tiết lộ rằng nhân vật sát thủ người Ý này có tên gọi Ezio Auditore da Firenze. Ngoài những yếu tố hấp dẫn từ phiên bản trước, Assassin's Creed còn mang lại nhiều trải nghiệm mới đầy thú vị cũng như những thử thách rất hấp dẫn người chơi như môi trường mới (các thành phố tuyệt đẹp tại Ý vào thế kỷ 15), lối chơi mở, những đám đông sống động... Theo dự kiến của Ubisoft, Assassin's Creed 2 sẽ ra mắt vào cuối năm 2009 cho hệ PS3, Xbox 360 và PC.

Sony cho rằng giá bán PSP Go là phù hợp

Trong khi nhiều người đang cho rằng hệ máy cầm tay mới của Sony đưa ra giá bán quá cao, thì Sony lại cho rằng mức đó hoàn toàn phù hợp. Có lẽ chúng ta đã quá quen với những phàn nàn về giá của máy PlayStation 3 của hãng Sony. Cho dù bạn thấy mức giá đó có phù hợp hay không thì một điều phải thừa nhận rằng PS3 là chiếc máy có giá cao nhất trong các dòng máy giải trí của Sony. Chính vì thế, việc Sony giới thiệu PSP Go trong hội chợ E3 2009 kèm theo giá bán lẻ khoảng 4.500.000 đồng (tương đương 250 đô la Mỹ) thì chẳng mấy ai thấy ngạc nhiên nữa. Nhưng thực tế PSP Go đắt hơn các máy tay cầm của Nintendo khá nhiều, cụ thể: đắt hơn Nintendo DSi khoảng 1.440.000 đồng (80 đô la) và đắt hơn Nintendo DS Lite khoảng 2.160.000 đồng (120 đô la).

Bên cạnh đó, Sony cũng cho biết thế hệ PSP 3000 vẫn sẽ được bán trên thị trường bên cạnh thế hệ PSP Go mới. Máy PSP 3000 sẽ được Sony giữ nguyên mức giá hiện tại, khoảng 3.060.000 đồng (170 đô la).

Thêm thông tin về NFS: Shift

Hãng giải trí Electronic Arts cho biết sẽ có 65 mẫu xe và 18 đường đua xuất hiện trong bản Need for Speed (NFS): Shift. Bên cạnh đó, hình chiếc BMW M3 GT2 phiên bản đặc biệt cũng đã được EA chọn làm hình bìa cho Need for Speed Shift. Không chỉ được lên hình bìa game, BMW M3 GT2 còn là một trong những chiếc xe mạnh mẽ nhất trong dòng game NFS. Nhằm mang lại cho người chơi những trải nghiệm thực tế về đua xe, NFS: Shift còn có cả những chiếc xe ra đời cách đây 35 năm trong bộ sưu tập. Được biết, EA đã phải mua lại bản quyền để sử dụng hình ảnh các loại xe này và tái hiện chúng.

Far Cry 2 đã có bản vá v1.03

Ubisoft vừa phát hành bản vá mới v1.03 dung lượng 60MB cho trò chơi bắn súng nổi tiếng Far Cry 2. Bản vá này sửa một số lỗi game, nhưng đáng quan tâm nhất là bổ sung chế độ chơi mới "Hardcore Mode" ở phần Advanced Options (tăng mức sát thương của vũ khí và giấu tên đối thủ). Các thay đổi chủ yếu nằm ở phần chơi mạng Multiplayer liên quan đến các loại vũ khí. Người dùng có thể tải bản vá v1.03 cho Far Cry 2 từ máy chủ của Ubisoft: *http://static3.cdn.ubi.com/far_cry_2/far_cry_2_1.03.exe*. Tuy nhiên, cần lưu ý phiên bản Far Cry 2 tải về thông qua dịch vụ Steam có thể không sử dụng được bản vá nói trên mà phải chờ bản vá dành riêng cho phiên bản này (phân phối qua Steam).

Bản Shaun White độc quyền cho máy Wii

Shaun White là cái tên rất nổi tiếng trong làng thể thao thế giới ở bộ môn trượt ván trên dốc núi tuyết. Bên cạnh huy chương vàng ở Olympic 2006, anh còn giành được khá nhiều giải thưởng ở các giải đấu quốc tế và được giới trẻ hâm mộ cuồng nhiệt. Phiên bản Shaun White Snowboarding: World Stage do studio Ubisoft tại Montréal thực hiện và chỉ phát hành cho hệ máy Nintendo Wii. Ông Antoine Guignard, giám đốc sản xuất phiên bản mới cho biết, ngoài tên thương hiệu nhằm thu hút game thủ, Shaun White còn giúp Ubisoft rất nhiều trong việc mô tả cả kỹ thuật xử lý trong bộ môn trượt tuyết tốc độ cao. Sự phối hợp này nhằm mang lại một trò chơi đầy tính sáng tạo và rất gần với thực tế. Theo nhà sản xuất, ngoài khả năng sử dụng tay cầm cảm ứng của máy Wii, game Shaun White Snowboarding: World Stage còn cho phép game thủ sử dụng ván cân bằng (Wii Balance Board) nhằm thể hiện nhiều cách chơi mới lạ hơn. Ubisoft dự kiến sẽ phát hành Shaun White Snowboarding: World Stage vào quý 4/2009.

Dead Space sẵn sàng "khai hỏa"

Dead Space, trò chơi thuộc thể loại hành động pha lẫn kinh dị đang chờ ngày phát hành. Được biết, phiên bản Dead Space Extraction sẽ phát hành độc quyền cho hệ máy Nintendo Wii. Vẫn như bản Dead Space phát hành năm ngoái (hệ PC, PlayStation 3 và Xbox 360), nội dung trong bản game này vẫn lấy yếu tố kinh dị làm chủ đạo. Với hệ thống phát triển game hoàn toàn mới, bản Extraction hứa hẹn sẽ mang đến cho game thủ Wii những trải nghiệm hoàn toàn mới lạ về cách chơi cũng như hình ảnh sống động. Theo EA, Dead Space Extraction sẽ bắt đầu có mặt tại các cửa hàng bán lẻ vào ngày 29/9/2009 ở thị trường Bắc Mỹ và vào ngày 2/10/2009 tại thị trường châu Âu.

Crackdown 2 hỗ trợ 4 người chơi cùng lúc

Game thủ yêu thích trò chơi Crackdown được thêm một niềm vui bất tận khi Microsoft có buổi trình diễn hoành tráng cho Crackdown 2 tại E3 2009. Tại buổi họp báo trong khuôn khổ E3 2009, Microsoft đã tiết lộ những hình ảnh cũng như tính năng nổi bật cho trò chơi hành động Crackdown 2 trên hệ máy Xbox 360. Được biết, thế giới trong Crackdown 2 vẫn cho phép người chơi tha hồ tự do khám phá. Crackdown 2 vẫn giữ nguyên phong cách bắn súng với góc nhìn người thứ 3. Bên cạnh đó, sẽ hỗ trợ chế độ chơi lên đến 4 người trên cùng một máy và 16 người thông qua kết nối mạng. Được biết, bản Crackdown đầu tiên đã tạo nên một "cơn sốt" tại thị trường Bắc Mỹ trong những ngày đầu ra mắt hồi tháng 2/2008, với hơn 500.000 bản đã được tiêu thụ chớp nhoáng trong tháng đầu tiên. Nhìn chung, Crackdown có lối chơi rất giống các bản game Grand Theft Auto.

Midway Newcastle đối mặt nguy cơ đóng cửa

Có nhiều khả năng Midway sẽ phải đóng cửa nếu không được đỡ đầu tài chính. Cho đến tháng 3 năm nay, studio này vẫn còn thực hiện tựa game lớn The Wheelman (đã phát hành) cùng ngôi sao điện ảnh Vin Diesel. Thế nhưng, sự đón nhận thờ ơ của giới game thủ, thêm vào đó là nguy cơ phá sản của công ty mẹ Midway đã khiến Midway Newcastle phải đối mặt với nguy cơ đóng cửa. Đến ngày 30/6/2009, nếu Midway Newcastle không có nhà đầu tư mới, studio này sẽ buộc bị đóng cửa theo luật phá sản. Mặc dù hiện trạng rất khó khăn nhưng theo Craig Duncan, trưởng studio Midway Newcastle, các nhân sự của họ vẫn tiếp tục thực hiện dự án mới Necessary Force dù chỉ còn khoảng 2 tuần nữa là có "phán quyết số phận". Hiện hãng phát hành Warner Bros đã chào giá mua 33 triệu USD cho cả 2 studio Newcastle và San Diego của Midway.

The Sims 3 thành công vang dội

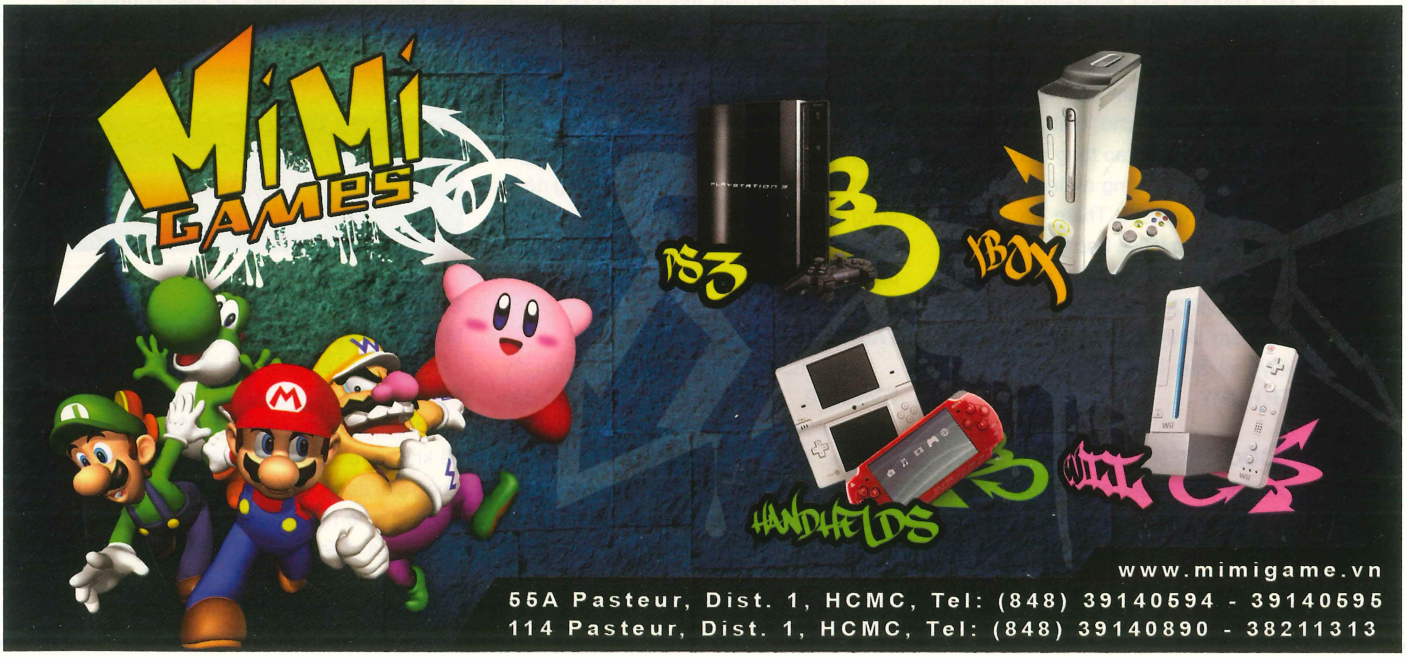
Hãng phát hành Electronic Arts (EA) công bố trò chơi The Sims 3 đã bán được trên 1,4 triệu bản cho 2 hệ máy PC và Mac ngay trong tuần lễ ra mắt đầu tiên. Phiên bản mobile xếp đầu danh sách Top Paid App. Ngoài ra, còn có 7 triệu lượt tải về các nội dung liên quan đến trò chơi như nhà cửa, các nhân vật Sims... Kỷ lục trên đã khiến The Sims 3 trở thành tựa game PC khởi động nhạy nhất trong lịch sử 27 năm của Electronic Arts. Trưởng bộ phận EA Play Label Rod Humble nói rằng ông rất cảm động trước sự khởi đầu thành công của The Sims 3 sau khi nhận được các điểm số đánh giá tựa game này rất cao và một số phản hồi tích cực từ phía cộng đồng người chơi The Sims.

FUEL lập kỷ lục Guinness

Lần đầu tiên trong lịch sử, diện tích mô phỏng trong 1 game lớn hơn cả Hồng Kông, Singapore, St Lucia và Isle of Man gộp lại; ngang ngửa diện tích của Trinidad & Tobago.

Diện tích người chơi có thể khám phá trong trò chơi đua xe FUEL đạt khoảng 14.400 km². Game đua xe FUEL do hãng Asobo phát triển và được xác nhận bởi tổ chức Kỷ Lục Guinness Thế Giới (Guinness World Records) và sẽ được in trong ấn bản Kỷ Lục Guinness dành cho game thủ (Guinness World Records Gamer's Edition) lần tới.

Văn bản xác nhận kỷ lục do tổ chức Guinness ghi: "Game có diện tích tương tác lớn nhất dành cho hệ máy console: diện tích lớn nhất dành cho hệ máy console là 5.560 dặm vuông (14.400 km²) và được thể hiện trong trò chơi FUEL (Codemasters phát hành năm 2009). Môi trường trong game bao gồm: sông, sa mạc, rừng và núi. Kỷ lục này được xác nhận bởi Guinness World Records vào ngày 20/5/2009".



AIG III: THÀNH LẬP BAN TỔ CHỨC THỂ THAO ĐIỆN TỬ

Ban tổ chức Asian Indoor Games (AIG) III, ngày 5/6/2009, đã có quyết định 2062/QĐ-BTCAIG3 về việc thành lập Ban Tổ Chức Môn Thể Thao Điện Tử (BTCTTĐT). Trưởng ban là ông Lê Trung Việt – phó chủ tịch hội Thể Thao Điện Tử và Giải Trí Việt Nam (VIRESA) và là tổng biên tập tạp chí Thế Giới Vi Tính. BTCTTĐT có nhiệm vụ xây dựng kế hoạch và chương trình thi đấu, phối hợp với các đơn vị liên quan chỉ đạo, tổ chức giải đảm bảo đúng luật và điều lệ qui định. Theo ông Dương Vi Khoa - thành viên BTCTTĐT và đại diện cho công ty VTC Game – hệ thống đăng ký thi đấu chọn đội tuyển thể thao điện tử (eSports) cho AIG III đã ghi nhận hơn 3000 ứng viên đăng kí thi đấu 6 môn eSports chính thức (CounterStrike, Fifa 09, Starcraft, Dota Allstars, NBA Live 2009, NFS: Most Wanted). Từ ngày 26-28/6/2009 sẽ diễn ra vòng loại và chung kết của đợt thi tuyển này tại BobaNet (TP.HCM) và CyZone (HN). Ngoài ra, giải còn tổ chức thi đấu 3 môn phong trào khác là Audition, Crossfire và Fifa Online 2. Thông tin có tại: *http://vec.vtc.vn*.

VIẾT LỜI YÊU THƯƠNG

Cho đến 06/2009, chương trình "Viết Lời Yêu Thương" của VinaGame đã nhận được hơn 2000 lời yêu thương cùng 150 phần quà của các nhà hảo tâm. Ông Đinh Phương Vũ, giám đốc tiếp thị Zing Speed, VinaGame, cho biết: Những lời yêu thương sẽ được trao tặng đến các em nhỏ kém may mắn cùng những phần quà có ý nghĩa từ quỹ Từ Thiện VinaGame. Trước mắt, chúng tôi sẽ trao tặng những lời yêu thương đến hai đại diện phía Nam là trung tâm Nuôi Dưỡng và Bảo Trợ Trẻ Em Có HIV Tam Bình (Linh Xuân, Thủ Đức, TP.HCM) và Mai Hòa (An Nhơn Tây, Củ Chi, TP.HCM).

GE: CUỘC CHIẾN BẮT ĐẦU

Phe TheOne dường như đã thống trị thế giới Vespanola trong giai đoạn thử nghiệm Close Beta (CB) của game Bá Chủ Thế Giới - Granado Espada (GE). Tuy nhiên, sau khi xóa sạch các tài khoản CB, GE đã bước vào giai đoạn thử nghiệm Open Beta (OB) từ sáng 18/6/2009. Giờ đây, các phe mới thực sự dồn thời gian, sức lực và tiền bạc để chinh phục các miền đất hứa. FPT Online cũng đã đưa vào công cụ bảo mật X-trap cho giai đoạn OB này. Phiên bản GE Việt Nam có thể hiện nhiều tính năng mới và có sự khác biệt đáng kể so với các phiên bản GE do IAH Games (Singapore) hay K2 (Mỹ) phát hành.

FIFA ONLINE 2: TẶNG LP VÀ THẺ TÍM

"Cơn khát" LP – tiền để kí và gia hạn hợp đồng với các cầu thủ siêu sao và mua thuốc men chữa trị - là điều mà ai chơi Fifa Online 2 cũng gặp phải. Trong tháng 6/2006, VTC Game đã mở đợt khuyến mãi tặng LP cho những ai mua vật phẩm trong game. Bên cạnh đó, nhà phát hành này còn mở chương trình "Dự đoán bóng đá - giải đấu Confederations Cup 2009". Với phương thức dự đoán mới, nếu đoạt giải đặc biệt các game thủ còn được nhận thẻ Question Mark Tím - đồng nghĩa với việc game thủ có được những ngôi sao với chỉ số từ 1.500 trở lên.

DÒNG GAME VÕ LÂM TRUYỀN KỲ RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI

Hùng Bá Thiên Hạ là tên phiên bản mới của 2 phiên bản Võ lâm Truyền Kỳ (VLTK) I và VLTK Miễn Phí. Còn Công Thành Đại Chiến là phiên bản mới của VLTK II. Cụ thể: Hùng Bá Thiên Hạ sẽ cập nhật hệ thống Thiên Tử, tính năng đổi môn phái... Còn Công Thành Đại Chiến sẽ có thêm bản đồ Tây Bắc, tính năng dò đường. Tự động, chức năng Trấn Phái Thần Công... VinaGame cho biết vào tháng 6 hàng năm, dòng game VLTK (gồm 3 phiên bản nói trên và webgame VLTK) sẽ được cập nhật phiên bản mới.

TAAN THỬ NGHIỆM OPEN BETA

Chào đón sự kiện Open Beta vào ngày 26/6/2009, TAAN đã đồng loạt "quét" đến 3 tỉnh phía Nam là Vĩnh Long, Cần Thơ, DakLak. Game thủ TAAN ở 3 tỉnh thành này đã giao lưu và thi đấu với nhau trong giải đấu lớn đầu tiên của TAAN, đồng thời có cơ hội tham gia bốc thăm may mắn và nhận quà tặng "nặng kí" của nhà phát hành game FPT Online như máy tính xách tay ePC Lenovo S9 và các quà tặng khác như áo TAAN, móc khóa TAAN, móc di động TAAN.

THỦY TOP TẶNG VÉ CHO GAME THỦ THIÊN LONG BÁT BỘ

Đại nhạc hội Sensation White của ca sĩ Thủy Top sẽ diễn ra vào ngày 26/6 tại câu lạc bộ Việt Mỹ, 21 Hai Bà Trưng, Hà Nội. Mười game thủ Thiên Long Bát Bộ được mời tham dự. Đây là chương trình do chính Thủy Top đứng ra tổ chức. Chương trình được kỳ vọng sẽ mang lại cho khán giả một phong cách âm thanh và ánh sáng mới lạ; 4 loại nhạc chính sẽ được trình diễn là Trance, Dance, House, Hiphop. Dự kiến Sensation White sẽ thu hút hơn 3.000 khán giả, với sự tham gia của những ca sĩ, danh hài nổi tiếng. Thủy Top cho biết sẽ giảm 10% giá vé cho tất cả game thủ Thiên Long Bát Bộ muốn tham dự chương trình.

ĐẶC NHIỆM (SPECIAL FORCE): MỞ CUỘC THI ĐẤU

Ngày 21/6/2009, giải Đặc Nhiệm Online Lần II sẽ khởi tranh với 64 đội thi đấu. Thời gian đăng ký giải online từ 21-25/6 và vòng loại giải đấu vào ngày 1/7. Sau vòng chung kết giải online ngày 10/7, FPT Online sẽ tiếp tục tiến hành giải offline Anh Hùng Hội Ngộ từ ngày 20/7, gồm 16 đội thi đấu tại mỗi khu vực. Theo đó, 4 đội mạnh nhất của giải online cùng với 4 đội mạnh nhất của giải offline sẽ được chọn vào giải chung kết Đẳng Cấp Đặc Nhiệm và thi đấu theo thể thức Double - Elimination Tournament (đấu loại 2 lần). Dự kiến thời gian diễn ra trận chung kết Đẳng Cấp Đặc Nhiệm vào ngày 21/8.

ĐỘC BÁ GIANG HỒ: MỞ CỬA HÀNG "CASHSHOP"

Sau khi kết thúc giai đoạn CB1, Độc Bá Giang Hồ (ĐBGH) đã bước sang giai đoạn CB2 vào đầu tháng 6/2009. Asiasoft sẽ không reset các tài khoản được tạo ra trong giai đoạn này. Nhà phát hành này đã tổ chức 1 lễ hội festival ở HN và dự kiến sẽ tổ chức 1 festival ở TP.HCM. Đến nay, ĐBGH đã mở tính năng mới nhất là cửa hàng bán vật phẩm (cashshop).

Game online

Cuộc chơi cần **sự đầu tư**

Chơi game có nên mất tiền cho game hay không ? Câu hỏi này đã có từ lâu trên các diễn đàn game online, với nhiều bài tranh luận không chấp nhận. Thậm chí game thủ quen nặng lời rằng không ủng hộ các nhà phát hành "dùng game hút máu game thủ". Tuy nhiên đến nay, quan niệm đó đã bắt đầu thay đổi.

Lâu nay nói đến game, hầu như dư luận chỉ có một hướng "chê". Từ chỗ nhận định game là nguyên nhân của những tệ nạn mới trong giới trẻ, đến khi có tin về những người quẳng hàng tỷ đồng để chơi game, dần dần trên các diễn đàn, báo chí, đã nảy sinh tâm lý phản đối chơi game, lại càng kịch liệt từ chối nếu nói về đầu tư, bỏ tiền vào game.

Chúng tôi đã từng trò chuyện với nhiều game thủ và nhận ra họ rất tự hào khoe suốt quá trình chơi game nào đó "không hề mua thẻ game". Họ chấp nhận "tiết kiệm" bằng cách chơi nhiều thời gian hơn, thậm chí sử dụng nhiều giải pháp, kể cả hack, chạy trình auto chơi game để kiếm tiền ảo, sau đó đổi lấy vật phẩm nhà phát hành bán qua tiền nạp thẻ. Quy trình "chơi game – có tiền ảo – mua vật phẩm – chơi game" này được xem là "game thủ chân chính" đối lập với đánh giá nặng nề về những "con gà" bỏ tiền chơi game, nạp tiền mua thẻ, "không cày mà có tiền nên mạnh"...

Song đến nay, cùng việc hòa nhập vào thị trường game online thế giới, môi trường giao lưu của các game thủ Việt Nam ngày càng mở rộng hơn, đang mang lại những đánh giá chính xác hơn về đầu tư cho game. T.N, một game thủ đang du học tại Singapore trao đổi, giới trẻ đảo quốc này và nhiều quốc gia khác nhìn nhận chơi game khác giới trẻ Việt Nam. Họ xem game là môi trường giải trí hiện đại, chỉ hợp với sở thích từng người. Trong một gia đình, bố mẹ chia sẻ với con cái qua việc chấp nhận đầu tư chơi game, cũng hàm nghĩa con cái phải tuân thủ các trách nhiệm như điều chỉnh chế độ giải trí, chú ý đến bổn phận gia đình.

"Nhân vật game cũng như chú cún hay mèo con được đem về, cần được chăm sóc và qua đó tăng cường tốt hơn quan hệ trong gia đình", T.N lý giải. Thực tế này đã xoay T.N về hướng nghĩ khác, xác định chơi game luôn cần sự đầu tư: "Phía sau game, người ta luôn có thêm bạn bè, thêm cơ hội chia sẻ và cả khẳng định mình nên không có ai đã từng chơi game lại chối bỏ hết giá trị của game. Do đó, khi đầu tư chơi game, người ta đã hiểu đúng hơn cái giá phải trả cho thời gian giải trí của mình".

Thực tế cho thấy đầu tư vào game luôn tương đương một nhu cầu giải trí cụ thể. Một game thủ có thể nhịn ăn sáng, mặc chiếc áo thun giá 50 ngàn đồng, song sẵn sàng tiêu trăm ngàn đồng mua các dược liệu quý, hay cả triệu đồng cho 1 chiếc áo giáp trong game. Game thủ không hề áy náy về điều đó vì cảm thấy sảng khoái, cũng như những người có sở thích khác đã dành tiền để mua chiếc xe máy thể thao, hay mua vé đi xem ca nhạc. Rõ ràng ở tình huống này, game thủ cần được định hướng điều chỉnh lại hành vi để tránh sự đầu tư thái quá chứ không thể nói vậy là lãng phí. T.N cho biết những bạn học của anh đang bỏ ra bình quân mỗi tháng từ 200 – 300 đôla Singapore (tương đương khoảng 2-3 triệu đồng) nếu chấp nhận chơi game.

Với nhiều game thủ khác, họ tin đã đến lúc nên chia sẻ với nhà phát hành để có những sân game bền vững. Không gian game với họ không chỉ đơn giản để "xả stress" mà còn là nơi nối kết các quan hệ cộng đồng mới, rộng mở và thân thiện hơn. Mà điều này chỉ có được khi nhà phát hành nhận được ủng hộ tích cực của game thủ, để mở thêm các dịch vụ hỗ trợ cộng đồng. Trong khi đó, xưa nay các nhà phát hành luôn đối diện vấn nạn hàng ngàn game thủ quen "cày cuốc" chứ không bỏ tiền nạp thẻ, dù game thủ nào cũng biết rõ mỗi nhà phát hành phải đầu tư ban đầu thế nào vào game.

Mới đây, trong một chủ đề về chuyện nên hay không nên bỏ tiền vào chơi game trên một diễn đàn game nọ, một người chơi game viết:

"Mục đích nhà phát hành bỏ tiền ra mua game về để làm gì? Xin trả lời là kiếm lợi nhuận. Vậy bạn không bỏ tiền, bạn có chơi được game không? Đương nhiên là có. Nhưng bạn có nghĩ bạn không bỏ tiền ra trong khi những người khác bỏ tiền nuôi cái game đó, thì công bằng ở đâu? Bạn chơi game không tốn tiền, thật sự ra bạn đang chơi bám vào những người có tiền... Chính mình cũng đang là 1 kẻ chơi bám".

Không thể phủ nhận, trong thế giới game online, nhiều người đã biết đem lợi thế ở ngoài đời vào game. Điều đó càng cho thấy thế giới của game không tách biệt với cuộc sống bên ngoài. Và các bạn trẻ khi phải đối đầu với những lợi thế của người khác dường như cảm thấy "bất công". Việc trả tiền để chơi game, ngoài ý nghĩa mua các dịch vụ - còn mang cả ý nghĩa của sự công bằng trong cho và nhận, như game thủ trên nói: "Chúng ta không nên chê trách hay phản cảm gì với những người dùng tiền chơi game mà phải cảm ơn họ vì nhờ có họ, chúng ta mới có thể chơi game lâu dài. Nếu không có họ, thì còn nhà phát hành nào dám mua game về. Công bằng không phải ai cũng như ai, mà công bằng là bạn cho đi bao nhiêu thì bạn nhận lại được bấy nhiêu".

THANH NGUYÊN

Ngành game Việt Nam

Chưa có thương hiệu phát triển game

Các nhà đào tạo và phát triển game tại Việt Nam đều quan tâm và chia sẻ kinh nghiệm về phát triển game thương mại tại sự kiện IGDA 2 với chủ đề "Ngành công nghiệp video game tại Việt Nam".

Đại diện các công ty đào tạo, gia công và phát triển game cùng báo giới game

CHƯA CÓ THƯƠNG HIỆU VỀ PHÁT TRIỂN GAME

Đối với Allan Simonsen, việc đến dự một hội thảo game trao đổi chủ yếu bằng tiếng Việt không có gì lạ so với các sự kiện tương tự mà anh đã tham dự ở châu Á. Có thể anh sẽ không thể hiểu hết những gì mọi người đang trao đổi bằng tiếng Việt trong hội thảo nhưng anh vẫn có thể đưa ra ý kiến của mình. Là người đồng sáng lập và là giám đốc kĩ thuật của một công ty phát triển "game casual" cho thị trường Mỹ - BoomZap (*www.boomzap.com*) tại Singapore, Allan còn là điều phối viên của IGDA (International Game Developer Association: Hiệp Hội Các Nhà Phát Triển Game Quốc Tế) gần 5 năm qua. Nhờ những người như Allan, hệ thống thành viên và hoạt động của IGDA được mở rộng tại nhiều quốc gia trên thế giới.

Năm ngoái, sự kiện IGDA 1 đã được tổ chức ở Hà Nội. Năm nay, thông điệp mà Allan mang đến IGDA Vietnam 2 là : "Đông Nam Á chưa có thương hiệu về phát triển game". Các quốc gia Đông Nam Á đã từng gia công (outsourcing) cho nhiều tựa game lớn hay nhiều tập đoàn game đã thiết lập cơ sở tại khu vực này để khai thác chất xám địa phương, phục vụ gia công nội bộ (insourcing), nghĩa là, công ty con B1 gia công cho công ty con B2 trong cùng hệ thống tập đoàn B. Tuy nhiên, chưa có tựa game nào hoàn chỉnh, có tiếng tăm do Đông Nam Á tự phát triển từ đầu đến cuối, được phát hành ra toàn thế giới.

VIỆT NAM – "LÒ" GAME LỚN NHẤT ĐÔNG NAM Á?

"Tôi đồng ý rằng Việt Nam chưa có thương hiệu phát triển game vì các sản phẩm game của Đông Nam Á chưa vươn ra được thị trường toàn cầu", ông Lê Hồng Minh, tổng giám đốc VinaGame trao đổi với TGVT-TGG vài ngày sau khi IGDA 2 kết thúc. "Tuy nhiên, Việt Nam có khoảng 1000 người đang làm trong lĩnh vực gia công phát triển game, dựa trên số lượng nhân viên tham gia vào các công đoạn phát triển game tại các công ty như VinaGame, GameLoft, GlassEgg Digital, Interactive... Tôi cho rằng đây là con số lớn nhất Đông Nam Á. Singapore có nhiều công ty phát triển game nhưng mỗi công ty chỉ khoảng 20 người. Trong 5 năm nữa, nếu như số lượng người phát triển game của Việt Nam tăng lên 5000, có thể mọi thứ sẽ khác".

"Trên *http://play.zing.vn*, số lượng người đăng kí chơi các game mini của chúng tôi đã lên tới 2 triệu", ông Nguyễn Khánh Trung, đại diện studio miền Bắc của VinaGame nói. "Chính vì thế, chúng tôi phải kiểm soát chất lượng game rất kĩ – tầm quan trọng hàng đầu – trước khi tung game ra thị trường". VinaGame đã không chỉ biết phát hành game nước ngoài mà đã bắt đầu phát hành và có trách nhiệm hỗ trợ hàng loạt sản phẩm do chính họ phát triển. Studio miền Bắc phát hành hàng loạt game mini như Cá Ngựa, Tú Lơ Khơ, Tiến Lên... Còn studio miền Nam, theo VinaGame, sẽ chạy thử nghiệm trò chơi MMORPG Thuận Thiên Kiếm Open Beta ngày 12/8/2009.

"Có thể ai cũng cho rằng VinaGame mới chỉ tung ra được những game quá nhỏ, quá đơn giản. Nhưng để thiết kế được những game như thế cũng đã đòi hỏi rất nhiều cuộc tranh luận và kinh nghiệm thiết kế", ông Minh nói. Nếu không tập bò trước thì làm sao chạy được? Theo các chuyên gia, trước khi có thương hiệu phát triển game toàn cầu, các nhà phát triển Việt Nam phải cạnh tranh được chính trên thị trường nội địa dựa trên thế mạnh về khả năng bản địa (Việt) hóa.

"TRUYỀN THỐNG" CHIA SẺ KINH NGHIỆM

Việc chia sẻ kinh nghiệm là một truyền thống không chỉ của IGDA mà còn có tại các sự kiện game nổi tiếng khác như GCA, GDC... Các nhà phát triển luôn sẵn sàng chia sẻ kinh nghiệm với nhau về các dự án game đã làm.

Nếu như ông Phùng Viết Hưng, giám đốc sản xuất của GameLoft đã trình bày về việc tổ chức, vai trò và trách nhiệm của các thành viên một nhóm phát triển game, thì ông Nguyễn Hoài Nam, giám đốc công nghệ (CTO) của GlassEgg Digital đã chia sẻ kinh nghiệm về việc nhận các dự án gia công mỹ thuật-đồ họa cho nước ngoài cũng như vai trò hỗ trợ của hệ thống CNTT đối với các họa sĩ trước các qui định, yêu cầu khác nhau, theo chuẩn riêng của các dự án.

Ông Fabien Lotz, đại diện IGDA TP.HCM, cho biết trong các kỳ tổ chức sau ban tổ chức sẽ thực hiện nhiều nội dung chuyên sâu hơn đối với nghề phát triển game.

Cho đến nay, IGDA là sự kiện game duy nhất tại Việt Nam tập hợp các doanh nghiệp, nhân vật trong giới phát triển và kinh doanh game theo mô hình câu lạc bộ xã hội (social club) để chia sẻ tâm tư, kinh nghiệm và xây dựng quan hệ. Dĩ nhiên, qui mô của IGDA còn nhỏ, hội thảo IGDA 2 mời 200 người. Nhưng không vì qui mô khiêm tốn như vậy mà IGDA không có "chất". Sự kiện đã qui tụ đầy đủ các đại diện của "làng" game Việt Nam như GameLoft, GlassEgg Digital, VinaGame, NIIT Game Developer, v.v... Những con người này làm ra game để chơi vui, để giải trí, giáo dục nhưng họ luôn "nghiêm túc" với game. Và trong khi Việt Nam chưa có những sự kiện game tầm cỡ khu vực như GCA (Game Convention Asia) hay toàn cầu như GDC (Game Developer Conference), thì IGDA chính là nơi "tiếp đuốc" cho "ngọn lửa" game.

YÊN KHÊ

Cách chơi của Heavy Rains (PS3) là bạn phải tô son môi hay vẽ mắt thật chậm hệt như ngoài đời.

"Săn" game mới trong triển lãm E3 Expo 2009

Triển lãm game thường niên danh tiếng thế giới E3 (Electronic Entertainment Expo) năm 2009 vừa diễn ra tại trung tâm triển lãm Los Angeles từ 1- 4/6/2009. E3 2009 đã thu hút hơn 41.000 lượt khách tham quan đến từ gần 80 quốc gia khác nhau. Đây là sự gia tăng "thần tốc" nếu so với 10.000 lượt khách năm 2007 và tụt thê thảm còn 5.000 năm 2008. Sự kiện game này lập tức trở thành trung tâm chú ý của game giới toàn cầu, với những sản phẩm phần mềm và phần cứng game được hơn 200 công ty khắp thế giới đem đến trình diễn.

Như thông lệ từ trước đến nay, tâm điểm xuất phát những thông báo và công bố "nóng hổi" nhất của các kỳ triển lãm E3 vẫn là các công bố của các "ông lớn" trong thị trường console là Microsoft, Sony, Nintendo cùng các hãng khác như EA, Ubisoft, Square Enix và Konami.

Microsoft: Sốc với Metal Gear Solid: Rising và Project Natal

"Phát pháo" đầu tiên của Microsoft ngày 1/6/2009 có lẽ đã gây tiếng vang lớn nhất trong toàn bộ các họp báo tại E3 năm nay. Rất nhiều tựa game mới toanh đã được Microsoft cùng đại diện các hãng game trình diễn. Trong đó, những game đã được biết trước gồm có The Beatles: Rock Band, Call of Duty: Modern Warfare 2, Splinter Cell: Conviction (trở lại với cơ chế gameplay hoàn toàn mới), Tony Hawk Ride (đi cùng bộ điều khiển game hình ván trượt) và Halo 3: ODST.

Những game lần đầu tiên được công bố, gây bất ngờ lớn cho các game thủ chính là game bắn súng mạng phối hợp 4 người Left 4 Dead 2, game hành động thế giới mở Crackdown 2, game đua xe mô phỏng Forza Motorsport 3, một game nữa trong dòng game Halo là Halo: Reach, Shadow Complex, game hành động 3D phân phối qua dịch vụ Xbox Live do hãng Epic Games thực hiện. Đặc biệt, tựa game gây được sự tán thưởng nhiều nhất tại họp báo Microsoft chính là Metal Gear Solid: Rising. Game do đích thân cha đẻ dòng game là Hideo Kojima giới thiệu. Tuy nhiên, không có nhiều thông tin về game được tiết lộ, ngoại trừ nhân vật chính là Raiden và có thể game sẽ không đi theo phong cách hành động ẩn nấp như trước đây nữa.

Thế nhưng, Metal Gear Solid: Rising vẫn chưa phải là tin "nóng" nhất của Microsoft. Vinh dự này thuộc về Project Natal, một giải pháp phần cứng chơi game mới với hình dạng một chiếc camera thanh dài, có khả năng đọc và hiểu mọi động tác cơ thể của người chơi khi đứng trước màn hình TV. Với Project Natal, Microsoft thể hiện tham vọng rất lớn của mình là vứt bỏ những chiếc tay cầm điều khiển truyền thống, mà thay vào đó game thủ chơi game bằng chính… cơ thể của mình. Theo như các đoạn trình diễn cho thấy, Project Natal có thể hiểu được toàn bộ các động tác từ đầu đến chân của người chơi, cùng với khả năng nhận dạng khuôn mặt và hiểu được giọng nói của game thủ. Sự bất ngờ mà Project Natal đem lại chưa ngừng lại ở đó khi nhà thiết kế Peter Molyneux (cha đẻ của Black & White, Fable) xuất hiện, công bố một dự án mới của ông ứng dụng tính năng của Project Natal. Đó là một cậu bé ảo mang tên Milo. Thông qua trung gian là chiếc camera của Project Natal, người chơi có thể giao tiếp trực tiếp với Milo. Cụ thể, Milo hoàn toàn có thể hiểu được người chơi đang nói gì với mình và đối đáp như một con người thật sự. Sự tương tác giữa người chơi và Milo cao đến độ bạn có thể tác động vào nhiều thứ trong thế giới ảo của Milo và thậm chí vẽ thứ gì đó trên giấy, đưa lên trước camera, lập tức Milo sẽ nhận được một mẫu giấy cùng hình vẽ tương tự, hiểu được bạn đang vẽ gì và sẽ nhận xét, bình phẩm về hình vẽ đó.

Nintendo: Wii Vitality Sensor là cái chi chi?

Quá hào hứng với Microsoft, mọi người háo hức đón chờ các tin tức từ Nintendo và Sony. Ngày thứ 2 của triển lãm, đến lượt Nintendo tổ chức cuộc họp báo của mình. Nhìn chung, hãng game của Mario lần này không thực sự có nhiều tin tức nổi bật và cũng không có nhiều tựa game thuộc dạng "bom tấn" để giới thiệu. Đáng chú ý nhất có lẽ là phiên bản game Metroid mới mang tên Metroid: Other M, do hãng Team Ninja (Dead or Alive, Ninja Gaiden) thực hiện. Anh chàng thợ sửa ống nước Mario cũng trở lại với 3 game mới gồm Super Mario Galaxy 2 và New Super Mario Bros. cho

Wii cùng với game nhập vai Mario & Luigi: Bowser's Inside Story cho DS. Ngoài ra, một số game đáng chú ý khác gồm có Golden Sun DS, The Legend of Zelda: Spirit Tracks và Professor Layton and the Diabolical Box cho DS, cùng với Wii Fit Plus và Wii Sports Resort cho Wii. Sau buổi họp báo, nhà thiết kế Shigeru Miyamoto còn tiết lộ thêm Nintendo đang thực hiện một phiên bản game The Legend of Zelda mới cho Wii, nhưng ông từ chối công bố tên cụ thể cũng như chi tiết về lối chơi của game này.

Giữa buổi họp báo, chủ tịch Nintendo Satoru Iwata xuất hiện và giới thiệu một thiết bị khá kỳ lạ cho Wii mang tên Wii Vitality Sensor. Theo lời giới thiệu của ông thì thiết bị này có thể đọc được nhịp tim và mạch đập của người sử dụng, từ đó có thể hiểu được… tâm trạng và tình cảm của họ lúc đó để chuyển tải vào game. Nghe có vẻ rất hấp dẫn nhưng Iwata lại không minh họa khả năng của thiết bị này bằng bất cứ game nào nên phản ứng chung của mọi người là tò mò, khó hiểu hơn là phấn khích vui mừng. Đây có thể được xem là "công bố bí hiểm nhất tại E3 2009".

Sony: Tin hấp dẫn nhất thuộc về... Square Enix

Sau Nintendo khoảng 2 tiếng là buổi họp báo của Sony. Hãng này cũng dành thời gian trình diễn bản demo của các game "bom tấn" cho PS3 đã công bố là Uncharted 2: Among Thieves và God of War 3. Trong đó, God of War 3 được ấn định ngày phát hành là tháng 3/2010, trong khi Uncharted 2 sẽ ra mắt trong tháng 11 năm nay. Hãng Ubisoft sau khi giới thiệu Splinter Cell: Conviction (game này không dành cho PS3) cũng đã "an ủi" các game thủ PS3 bằng cách trình diễn demo Assassin's Creed 2 tại họp báo của Sony.

Những tựa game mới toanh dành cho PS3 được công bố gồm có Agent của hãng Rockstar North, nơi tạo nên dòng game Grand Theft Auto lừng danh. Nhóm phát triển của nhà thiết kế Fumito Ueda (nổi tiếng với Ico và Shadow of the Colossus trên PS2) cũng công bố game đầu tiên của mình trên PS3 là The Last Guardian. Một game mới trong chiến lược "Play Create - Share" của Sony (khuyến khích người chơi tự tạo nội dung game và chia sẻ cho nhau, với LittleBigPlanet là điển hình) được giới thiệu là ModNation Racers, một game đua xe "casual" trong đó game thủ có thể tùy biến nhân vật, xe đua và đường đua một cách rất chi tiết. Tuy nhiên, game gây chú ý nhất trong buổi họp báo này lại thuộc về sản phẩm của Square Enix. Đó là Final Fantasy XIV, được công bố chính thức trong sự ngỡ ngàng của nhiều người. FF XIV đi theo thể loại nhập vai trực tuyến (MMORPG) giống như FF XI và sẽ dành cho PS3 và PC.

Nhà thiết kế Hideo Kojima lại xuất hiện lần thứ 2 tại E3, lần này ông giới thiệu game Metal Gear Solid: Peace Walker cho máy PSP, với nhân vật chính là Big Boss trong bối cảnh thập niên 1970. Ngoài ra, PSP cũng chính thức có một tựa game Resident Evil dành riêng với nội dung hoàn toàn mới, theo hứa hẹn của hãng Capcom. Một phiên bản game đua xe Gran Turismo riêng cho PSP cũng được chính thức xác nhận.

Tại buổi họp báo, Sony cũng giới thiệu một loại máy PSP mới mang tên PSP Go. Tuy nhiên, họ cũng tự thú nhận rằng đây là "bí mật bị lộ sớm nhất tại E3 2009" khi tin về PSP Go đã được hé lộ trước đó mấy ngày. Phiên bản PSP Go hoàn toàn không phải là PSP 2 mà chỉ là biến thể của thế hệ PSP hiện tại, với cơ chế nắp trượt, kích thước nhỏ và nhẹ hơn PSP-3000 hiện tại và chỉ chơi game download (với bộ nhớ trong 16 GB) vì không còn tích hợp ổ đĩa UMD. PSP Go sẽ có giá 250 USD (~ 4.450.000đ) và được bán vào tháng 10/2009 tới.

Tin từ các hãng game khác

Bên cạnh những tin tức "nóng hổi" trên, nhiều hãng game khác cũng tận dụng kỳ E3 này để công bố nhiều tựa game mới rất hấp dẫn. Đơn cử là hãng Crytek chính thức tiết lộ Crysis 2, ứng dụng engine mới CryEngine 3 và sẽ dành cho cả PC lẫn Xbox 360 và PS3. Konami, ngoài 2 tựa game Metal Gear Solid, còn giới thiệu thêm Castlevania: Lords of Shadow dành cho Xbox 360 và PS3. Game do hãng Tây Ban Nha MercurySteam phát triển với sự hỗ trợ từ studio Kojima Productions của nhà thiết kế Hideo Kojima. "Ông lớn" game nhập vai Square Enix cũng quyết định "hồi sinh" dòng game chiến thuật robot Front Mission với phiên bản Front Mission Evolved (PC, PS3, Xbox 360). Ngoài ra hãng còn giới thiệu game hành động phiêu lưu Nier (PS3, Xbox) và xác nhận sẽ phát hành game chiến thuật Supreme Commander 2 (PC, Xbox 360) của Gas Powered Games. Còn Activision thì chính thức giới thiệu lối chơi của game DJ Hero (Xbox 360, PS3) cùng thiết bị điều khiển mang hình dáng bàn xoay đĩa. Về phần game online, ngoài Final Fantasy XIV, đáng chú ý còn có Star Wars: The Old Republic của hãng BioWare, được giới thiệu là có đến hàng trăm ngàn dòng hội thoại và tất cả đều được lồng tiếng 100%. Ngoài ra còn có Heroes of Telara, một game MMORPG mới toanh của hãng Trion World Network được giới thiệu lần đầu tiên.

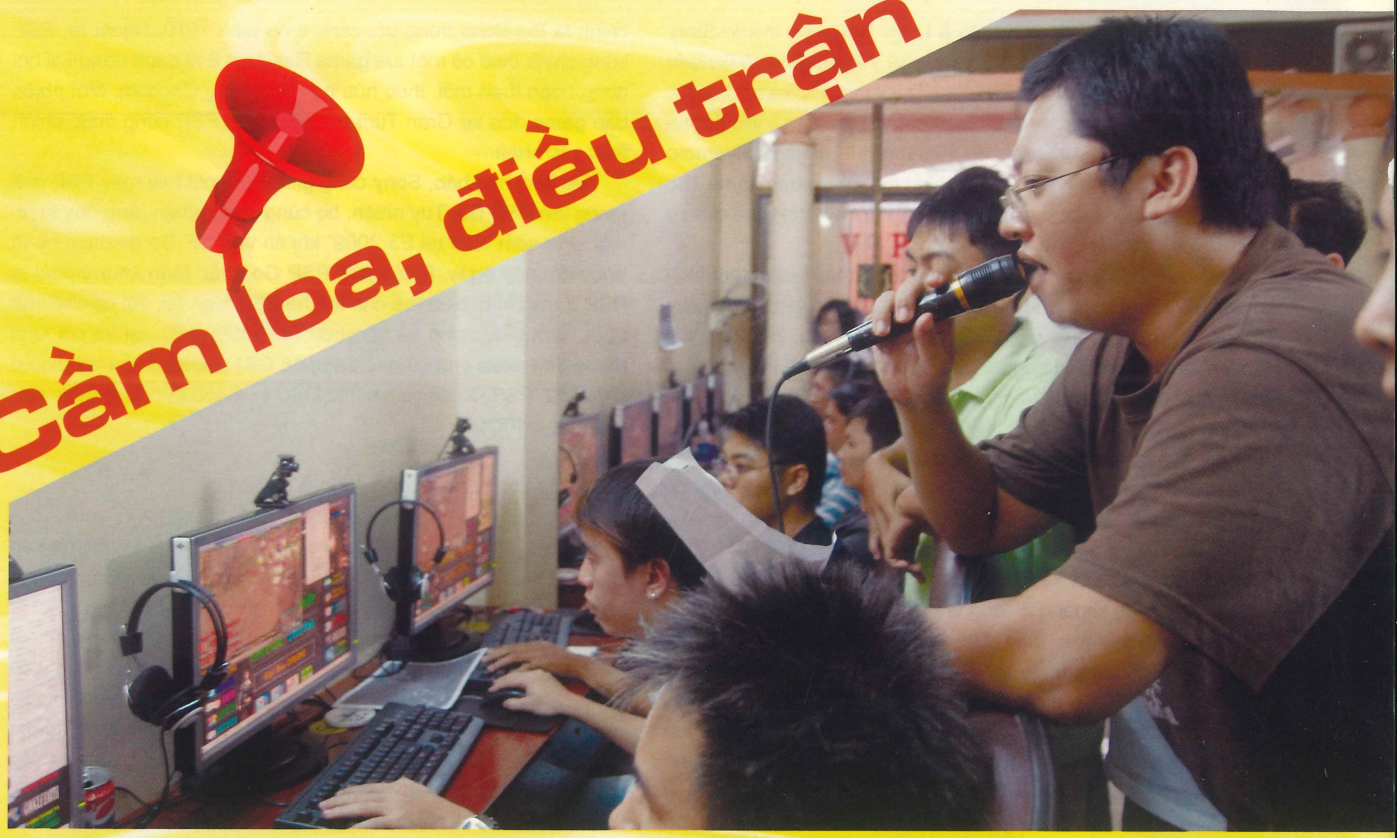
Như vậy, có thể nói triển lãm game E3 2009 đã thực sự lấy lại "ánh hào quang" vốn có trước kia khi thành công cả về số lượng (người tham dự) cũng như chất lượng. Hy vọng trong những năm tới E3 sẽ vẫn giữ vững phong độ như vậy để trở thành điểm hẹn lý tưởng hàng đầu, để các hãng game luôn sẵn sàng đem đến giới thiệu những siêu phẩm game tuyệt vời nhất trong sự đón chờ háo hức và nồng nhiệt của đông đảo game thủ khắp thế giới.

Mai Long

Project Natal: Bạn chính là thiết bị điều khiển.

Cả nhà cùng đua xe!

Cầm loa, điều trận



Trong bóng đá đỉnh cao, khi Manchester United sắp đá trận chung kết cúp C1 với Barcelona, thế giới túc cầu không thể bỏ qua nhất cử nhất động của các "nhà cầm quân" như Alex Ferguson hay Pep Guardiola. Đối với hệ thống giải đấu Thiên Hạ Đệ Nhất Bang (THĐNB) của game Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK) I, sau những chiến thắng lừng lẫy của những chiến đội như Châu Giang, Trường Giang, Thiên Sơn là bóng dáng của những vị "quân sư cầm loa".

CHƠI THEO LUẬT...

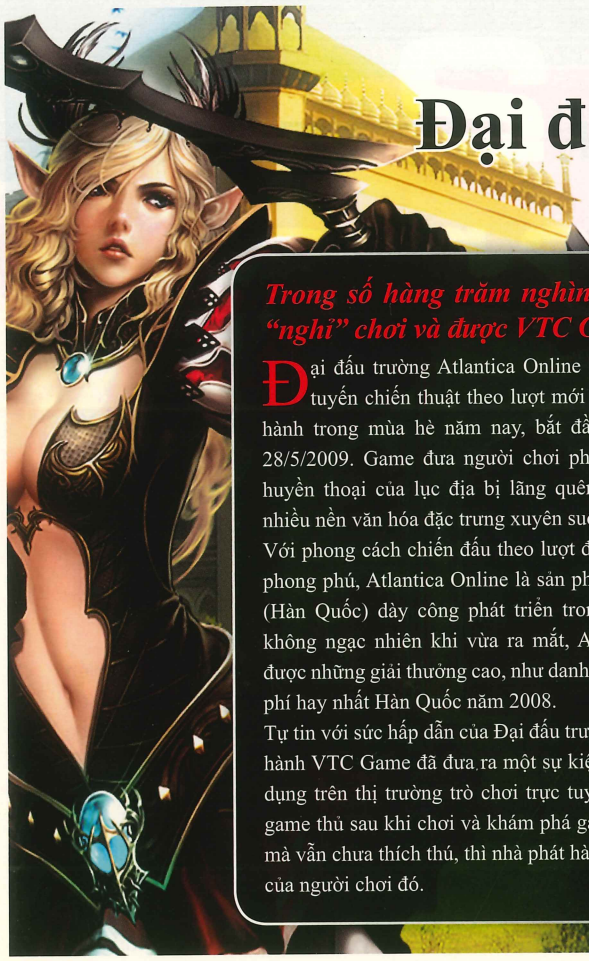
Tại giải THĐNB lần 5 năm 2009, 3 loại bản đồ được đưa ra thi đấu chính là bản đồ Giới Kiều Chiến, Thâm Lâm và Hoàng Sa Lâm. Phương thức thi đấu bao gồm Bảo vệ Nguyên Soái hay Cứu Sát. Với phương thức "Bảo Vệ Nguyên Soái", sau 30 phút thi đấu, phe nào có số điểm tích lũy thấp hơn sẽ xuất hiện Nguyên Soái và bắt đầu bảo vệ Nguyên Soái của mình không bị "đai". Vào phút thứ 40, nguyên soái phe còn lại cũng xuất hiện. Phần thắng sẽ thuộc về đội nào bảo vệ thành công nguyên soái của mình đồng thời hạ được nguyên soái đối phương, nếu nguyên soái của cả hai bên đều chết hoặc được bảo vệ thành công thì đội có số điểm tích lũy cao hơn sẽ chiến thắng; đồng nghĩa với việc hạ gục người chơi của đối phương nhiều hơn. Với phương thức này, người điều khiển trận đấu phải bố trí lực lượng công thủ để giành được những yêu cầu trên.

Phương thức còn lại là Cứu Sát được các nhà cầm quân truyền tai nhau là những trận "đấu súng". Bởi khi tham gia dạng thức này thì trang bị của người chơi và cách di chuyển của đội mình sẽ quyết định sự thắng thua của toàn đội. Đội chiến thắng ở phương thức này phải có số điểm tích lũy cao hơn đội còn lại.

CUỘC CHƠI THẬT LẮM CÔNG PHU

Trước mỗi giải đấu, quá trình đầu tư cho những thành viên chiến đội đại diện máy chủ là khâu rất quan trọng. Việc huy động nhiều nhân vật có trang bị "khủng" với trình độ chiến đấu cao là một vấn đề không đơn giản. Một game thủ với danh xưng là Ball tại máy chủ Thiên Sơn cho biết, tại giải THĐNB 5, ban lãnh đạo phải đích thân đi đến các tỉnh như Cần Thơ, ĐăkLăk, Cà Mau để mời một số người chơi "nhà nghề" cùng tham gia giải đấu. Ngoài ra, mỗi người chơi còn phải bỏ ra một số tiền từ vài triệu đến vài chục triệu để mua các vật phẩm như máu Tống Kim, Lệnh Bài, Phi Tốc thì mới có thể hy vọng đi sâu vào vòng trong của giải.

Khi thi đấu, tất cả người chơi đều phải tập trung tại một địa điểm nhất định. Đa số các chiến đội tập trung tại khu vực có các phòng net VIP trên đường Trần Quang Khải, Sư Vạn Hạnh (TP.HCM) với đường truyền tốc độ cao. Ngoài ra, các địa điểm thi đấu được chọn thường phải có thêm cả máy phát điện để đảm bảo những trận đấu



Đại đấu trường ATLANTICA HẤP DẪN game thủ

Trong số hàng trăm nghìn game thủ tham gia trong Atlantica Online, chỉ có vài người "nghỉ" chơi và được VTC Game mua lại tài khoản trong sự kiện Vừa lòng khách đi.

Đại đấu trường Atlantica Online là game nhập vai trực tuyến chiến thuật theo lượt mới được VTC Game phát hành trong mùa hè năm nay, bắt đầu Open Beta từ ngày 28/5/2009. Game đưa người chơi phiêu lưu trong thế giới huyền thoại của lục địa bị lãng quên Atlantis, đến với rất nhiều nền văn hóa đặc trưng xuyên suốt các thời kỳ lịch sử.

Với phong cách chiến đấu theo lượt đặc sắc, nội dung game phong phú, Atlantica Online là sản phẩm được hãng Ndoors (Hàn Quốc) dày công phát triển trong nhiều năm. Vì thế, không ngạc nhiên khi vừa ra mắt, Atlantica Online đã đạt được những giải thưởng cao, như danh hiệu game online miễn phí hay nhất Hàn Quốc năm 2008.

Tự tin với sức hấp dẫn của Đại đấu trường Atlantica, nhà phát hành VTC Game đã đưa ra một sự kiện lần đầu tiên được áp dụng trên thị trường trò chơi trực tuyến ở Việt Nam. Đó là game thủ sau khi chơi và khám phá game, đạt đến cấp độ 60 mà vẫn chưa thích thú, thì nhà phát hành sẽ mua lại tài khoản của người chơi đó.

Sau nửa tháng diễn ra sự kiện, số lượng game thủ gia nhập Đại đấu trường Atlantica đã lên tới con số hàng trăm nghìn người, nhưng chỉ có vài người gửi yêu cầu bán lại tài khoản cho nhà phát hành.

Điều này có được là vì Đại đấu trường Atlantica quả thực có sức hấp dẫn đặc biệt đối với game thủ. Người chơi liên tục được khám phá những vùng đất mới với những kỳ quan vĩ đại của thế giới. Hệ thống chiến thuật theo lượt giúp cho người chơi tạo ra đội hình, chiến lược thi đấu của riêng mình để tham gia các giải đấu được tổ chức liên tục. Chắc chắn Atlantica Online sẽ còn trở nên "nóng" hơn nữa trong thời gian tới, khi VTC Game tổ chức các giải đấu tuyển chọn đại diện Việt Nam thi đấu tại giải eSport GNGWC 2009, nơi quy tụ hàng triệu game thủ đến từ khắp nơi trên thế giới.

luôn được xuyên suốt bởi luật chơi của nhà phát hành buộc các đội có trên 70% tổng số thành viên không tham gia trận đấu sẽ bị xử thua. Các đội cũng chọn các tiệm net thi đấu dựa vào uy tín để tránh tình trạng bị lộ thông tin dẫn đến mất cắp tài khoản sau khi thi đấu.

"VŨ KHÍ" BẮT BUỘC: LOA HAY MICRO

Được xem là một công cụ không thể thiếu trong những trận đấu như THĐNB chính là hệ thống âm thanh dùng để điều khiển trận đấu. Loa chỉ dùng khi mọi người ở cùng 1 phòng. Micro có thể phát vang ra nhiều phòng khác nhau cùng lúc qua hệ thống loa.

Hệ thống "truyền thông" này là một trong những yếu tố quyết định sự thành bại khi tham chiến với các cụm máy chủ khác. Nếu không làm cho mọi người hòa cùng nhịp độ trận đấu, nhà cầm quân sẽ rất khó khai thác hết những ưu điểm của đội mình đồng thời khắc chế được "võ công" của đội bạn. Hệ lụy là sẽ làm cho người chơi không di chuyển đồng đều và hỗ trợ những người chơi khác. Khi lực lượng hai bên tương đối ngang nhau thì tư duy lãnh đạo của những "quân sư cầm loa" mới quyết định sự thành công hay thất bại cho chiến đội của mình. Trước mỗi trận đấu, các nhà cầm quân phải nắm vững từng địa hình, từng bản đồ thi đấu để có chiến thuật cụ thể.

Bất cứ người chơi nào từng tham gia THĐNB đều biết đến những quân sư kỳ cựu như Latumi, Name1ess, Shadow Hunter, Trọng Nhân, Sức Mạnh Trí Tuệ với cách "dụng binh như thần" đã từng làm cho nhiều máy chủ khác phải khâm phục. Những hiệu lệnh như di chuyển sang trái, xoay đội hình, thế đánh tam giác... được quân sư của Thiên Sơn đưa ra làm cho các chiến đội khác nhường vé lọt vào vòng chung kết cho máy chủ Thiên Sơn tại mùa giải THĐNB 5 lần này. Có thể nói, những người điều khiển trận đấu phải là những người am hiểu các thành viên khác trong đội của mình để phát huy hết sở trường của họ. Các trận đấu tại giải THĐNB đều được sắp xếp với khoảng thời gian 30 phút chuẩn bị và 60 phút thi đấu. Trong 30 phút chuẩn bị, đội hình tung ra thi đấu cũng được các nhà cầm quân lựa chọn rất kỹ bởi một sai lầm nhỏ của một người chơi có thể ảnh hưởng không nhỏ đến thành tích của toàn đội; họ còn phải biết vận dụng các sở trường, sở đoản của từng cá nhân sao cho phù hợp với lối đánh trong trận đấu đó.

LÀM QUÂN SƯ KHÔNG DỄ

Để điều khiển 64 người chơi, "quân sư" luôn yêu cầu các thành viên tham gia phải tuân thủ kỷ luật của đội. Trong mỗi trận đánh, người chơi không được sử dụng các phương tiện liên lạc cá nhân như điện thoại di động, các chương trình tán gẫu và kể cả nói chuyện trong lúc thi đấu. Đối với những trận đánh lớn, người điều khiển trận đánh luôn nắm quyền "sinh sát" của đội mình và nhất thiết các thành viên tham gia phải tuân thủ chiến thuật của các quân sư đưa ra. Theo anh Ball, một quân sư phải có những yếu tố của người lãnh đạo. Không dễ dàng để một người có thể làm cho 64 người khác tuân theo lời nói của mình.

Tuy nhiên, để có được chiến thắng phải hội đủ các yếu tố "Thiên thời, địa lợi, nhân hòa". Không phải có "quân sư cầm loa" giỏi thì nhất thiết sẽ chiến thắng. Khi các đội tham gia phải trải qua những đợt bốc thăm thi đấu và dĩ nhiên nếu lọt vào một số bảng "tử thần" với các cụm máy chủ mạnh thì rất khó đi tiếp vào các vòng sau. Ngoài ra, nhiệt huyết và lòng quyết tâm giành lấy chức vô địch cũng là một yếu tố tác động không nhỏ đến thành tích của toàn đội.

Nhật Vy

Kinh nghiệm từ 2 trận du đấu nước ngoài

Tâm điểm chú ý của cộng đồng thể thao điện tử (eSports) trong tháng 8 và 9/2009 là việc đội Biệt Đội Thần Tốc – Q9.SA thuộc clan Q.9 Gaming tự túc kinh phí tham gia tới 2 giải đấu quốc tế là The New Paper Challenge (TNPC) từ 23-24/5/2009 tại Singapore và Asiasoft Game Fest 09 tại Malaysia (AGSF09 MY) từ 5-7/6/2009.

TNPC: THẮNG PUGGIES, THUA ESP.NAGA

Tại TNPC, Q9.SA đã tạo nên một bất ngờ cho cộng đồng game Sudden Attack (viết tắt SA, ở VN có tên là "Biệt Đội Thần Tốc") khu vực Đông Nam Á (SEA) khi đánh bại đương kim vô địch Malaysia là đội Puggies tại Kho Tiếp Tế 3 (Puggies được thành lập từ 4 thành viên đội Counter Strike FMJ & 1 thành viên đội Counter Strike Hybrid). Nhưng ngay sau đó tại tứ kết, Q9.SA đã bị loại bởi ESP Naga – đội sau đó trở thành nhà vô địch mới của giải. Với khán giả tại VN, đó là một thất bại lớn bởi SA SEA chỉ mới thử nghiệm Open Beta cách đây 2 tháng.

Sau đó, Q9.SA đã có một vài sự thay đổi trong đội hình khi tham gia ASGF09 MY với việc Rusher rời đội, thay vào đó là Cao Văn Phúc "Fantas", và bổ sung Hùynh Văn Giàu "KungA" thay cho Joe. Nhiều người tin rằng, việc thiếu vắng Rusher trong đội hình sẽ khiến Q9.SA không còn là chính mình và sẽ không thể hiện được nhiều tại Malaysia. Tuy nhiên, Q9.SA đã làm được nhiều hơn thế.

Từ trái sang phải, đội hình tham dự TNPC của Q9.SA: Nguyễn Kim Long "Spirit", Phạm Thanh Bình "Silver", Ngô Văn Vũ Vương "Joe", Nguyễn Thanh Tú "REX", Nguyễn Minh Lim "Rusher".

SGF09 MY: HẠNG 5 CHUNG CUỘC

Chiến thắng thuyết phục tại vòng bảng trước Inox1, Inox2 và K-Swiss với tổng tỉ số 24-2 (chỉ để thua 2 rounds trong 3 trận), Q9.SA buộc các đội vào vòng trong của ASGF09 MY phải chú ý tới mình nhiều hơn. Trong khi đó, ESP Naga bất ngờ để thua Chronos chỉ được vị trí nhì bảng. Như duyên nợ, ESP Naga gặp lại Q9.SA ngay tại vòng loại trực tiếp (từ vòng 8 đội, ASGF09 MY thi đấu theo thể thức Double Elimination). Bị dẫn trước 5-2 bên đỏ tại Old Town, không ai có thể nghĩ tới việc Q9.SA sẽ lội ngược dòng thành công hết sức thuyết phục khi bên xanh thắng đậm 6-0 và kết thúc trận đấu với tỉ số 8-5.

Cùng với sự hưng phấn sau khi đã trả xong món nợ với ESP Naga, Q9.SA khiến toàn bộ khán giả tại ASGF09 MY phải bàng hoàng khi áp đảo hoàn toàn đương kim vô địch Singapore - đội Otaku với tỉ số 8-3 tại Kho Tiếp Tế 3. Tuy nhiên, thật đáng tiếc khi đối thủ của Q9.SA tại vòng tiếp theo là teamLZ có quyền chọn bản đồ thi đấu sau lượt tung xu đầy may rủi. Với những gì đã thể hiện trước những nhà đương kim vô địch, teamLZ đã không thể để cho Q9.SA có lợi thế bên xanh ở hai bản đồ Kho Tiếp Tế 3 hay Old Town bằng cách chọn bản đồ thi đấu Dragon Road. Và đó cũng là lí do Q9.SA thất bại rất nhanh chóng trong sự tiếc nuối của rất nhiều khán giả. Bởi lẽ, bản đồ Dragon Road không được ưa chuộng cũng như không hề có trong hệ thống giải đấu của Biệt Đội Thần Tốc tại VN.

Thất bại trước teamLZ khiến Q9.SA đã không còn là chính mình, tinh thần không còn ổn định, phong độ sa sút. Q9.SA tiếp tục thất bại trước đội ODY tại bản đồ Old Town với tỉ số 6-8. Nhưng khi đối mặt với Chronos, Q9.SA đã rất cố gắng thể hiện và giành chiến thắng với tỉ số 8-6 giành hạng 5 chung cuộc.

Dù thất bại, nhưng những gì Q9.SA thể hiện tại ASGF09 MY tốt hơn rất nhiều những gì họ đã thể hiện tại Singapore, thành quả họ đạt được trong việc đưa tiếng

nói của thể thao điện tử VN ra cộng đồng quốc tế rất đáng trân trọng. Ngoài ra, những kinh nghiệm trong thất bại sau chuyến du đấu của họ rất đáng suy ngẫm.

Hạng 5 chung cuộc

LUẬT VÀ THỂ THỨC THI ĐẤU

Những khác biệt trong luật và thể thức thi đấu giữa các giải quốc tế và Việt Nam gây không ít khó khăn. Đó là lí do vì sao gần đây, hầu hết các giải game thể thao điện tử VN đều sử dụng luật thi đấu quốc tế. Nhưng riêng với Biệt Đội Thần Tốc, do ra mắt và đi trước SA SEA nên đã thay đổi một số luật hoàn chỉnh dựa theo luật thi đấu Hàn Quốc, trong khi SA SEA chưa hoàn thiện vì chỉ mới bắt đầu. Điển hình là bản đồ White Squall của giải TNPC đã không còn được sử dụng tại VN trong 6 tháng qua, hay bản đồ Dragon Road tại VN chưa bao giờ có mặt trong giải thi đấu. Chưa kể một số vị trí lỗi bị cấm tại VN thì tại giải không bị cấm. Đó là một phần nguyên nhân dẫn đến những trận thua của Q9.SA.

TÌM HIỂU ĐỐI THỦ

Tuy SA SEA còn mới, nhưng những đội tham gia giải đấu hầu hết đều là các đội thi đấu chuyên nghiệp chuyển từ game Counter Strike sang. Q9.SA đi du đấu và không hề biết trước đối thủ của mình. Ngoài ra, dù SA SEA chỉ mới Open Beta vài tháng, nhưng cộng đồng người Hàn Quốc tại Malaysia và Singapore đã chơi SA trước VN 3 năm. Việc những đội tại Singapore và Malaysia nhanh chóng trở nên mạnh mẽ là dễ hiểu. Nếu biết khả năng của đối thủ, chuẩn bị lối chơi kĩ hơn, mọi chuyện hoàn toàn có thể thay đổi.

TÂM LÍ THI ĐẤU

Nếu như Q9.SA bình tĩnh hơn, bản lĩnh hơn trong trận đấu đầu tiên ở nhánh thua trước đội ODY, sau thất bại trước teamLZ, họ hoàn toàn có khả năng trở lại trận chung kết và lật ngược tình thế trước teamLZ ở hai bản đồ còn lại ngoài Dragon Road. Tuy nhiên, việc tâm lí thi đấu sa sút đã khiến họ không còn là chính mình và đã đánh mất cơ hội. Bài học này không mới, nhưng phải có trải nghiệm thì mới biết để rút kinh nghiệm.

NGUỒN LỰC TÀI CHÍNH VÀ NHÀ TÀI TRỢ

Chi phí đi Singapore và Malaysia cho một đội 5 người là không nhỏ. Tâm lí buộc phải thắng và gánh nặng về chi phí phần nào cũng gây áp lực nặng nề. Những đội tại Singapore và Malaysia hoàn toàn ngạc nhiên trước thông tin Q9.SA du đấu hoàn toàn tự túc. Dù có sự hỗ trợ nhỏ từ công ty Tabalo – Razer về đồ nghề thi đấu như headphone, nhưng chừng đó thật sự chưa đủ. Những đội thi đấu chuyên nghiệp và cộng đồng eSports tại VN cần nhiều hơn thế để phát triển và hội nhập được trong các giải đấu quốc tế. Các nhà tài trợ cho thể thao điện tử VN đang ở đâu?

VÕ ĐÌNH TUYẾN

FIFA Việt Nam

Khát khao **nâng thành tích**

Đối với cộng đồng FIFA Việt Nam thì Asian Indoor Game lần thứ 3 (AIG3) được tổ chức vào tháng 11 cuối năm nay là cái đích lớn và danh giá nhất để nâng cao thành tích trên trường quốc tế.

THỦ ĐÔ THỬ SỨC TRẺ

Hà Nội vẫn là một trong những điểm nóng nhất của FIFA Việt từ xưa đến nay với sự quy tụ của 3 đội game lớn: proArmy Gaming, Undefeat FIFA (UDF) và Good Old Friends (GOF). Sau thành công của các giải đấu như World Cyber Games 2008 và Intel Core 2 Quad, đáng tiếc họ đã có một quãng thời gian ít thi đấu sau khi phiên bản FIFA09 ra mắt. Tuy nhiên, cho đến giờ phút này các game thủ Hà Thành đã có được 2 giải đấu quy mô lớn để thử sức là proArmy Spring Cup và đặc biệt là FIFA Capital lần 3 – giải đấu chào mừng lễ ra mắt của Hội Thể Thao Điện Tử Việt Nam vào tháng 3 vừa rồi.

Nếu như GOF có nhiều sự xáo trộn từ phía các game thủ trẻ thì proA và UDF không có chuyển biến nào đáng kể. "Sức nặng" từ danh tiếng của AIG 3 đủ để họ có sự tính toán và đầu tư chiều sâu ngay từ đầu mùa giải. Điều trực quan nhất có thể nhận thấy là xu hướng "trẻ hóa" đội hình khi thời gian gần đây, ở các trận clanwar (thi đấu nhóm) proA.FIFA thường xuyên sử dụng những cái tên "9x" mới lần đầu xuất hiện trong cộng đồng như Kingah hay Chien_Oct.

Tô Trung Hiếu tại WCG châu Á 2008

Trận thắng của "tuyển" FIFA Việt Nam trước Excello - một đội FIFA mạnh của châu Âu

Điểm qua các game thủ đáng chú ý tại thủ đô Hà Nội, có vẻ như cuộc chiến thực sự vẫn chỉ xoay quanh những cái tên quen thuộc như "Se7en" Phạm Khắc Việt, "E1nin0" Nguyễn Thành Long và "Satthufifa" Bùi Văn Nam. Tuy nhiên, FIFA là game mô phỏng bóng đá – môn thể thao vua được yêu thích bởi chính sự bất ngờ và hấp dẫn mà nó mang lại. Vì thế, chúng ta vẫn có quyền hy vọng vào "phút xuất thần" của các game thủ trẻ tuổi.

THÀNH PHỐ "NGỦ ĐÔNG"

Trước thềm AIG3, hè 2009 dường như lại là thời kỳ "ngủ đông" của các game thủ FIFA Sài Thành. Đã từ lâu, FIFA miền Nam với đại diện là các game thủ Sài Gòn thể hiện được sức mạnh và vị trí hàng đầu trong cộng đồng FIFA Việt. Trong năm 2008 vừa rồi, với sự xuất sắc của Tô Trung Hiếu, các chức vô địch các giải đấu tầm cỡ quốc gia đều đã ở lại với Sài Gòn. Liệu "ông vua" FIFA của Việt Nam có "ngủ quên trên chiến thắng" hay sẽ tập trung được điểm rơi phong độ đúng vào giải AIG3 tới?

Sau sự ra đi của clan 4EVE, đội game FIFA của 3H Gaming vẫn thể hiện được sức mạnh tuyệt đối tại khu vực này. Vẫn giữ được chiều sâu đội hình với những cái tên đã thành danh như "Nick" Vương Kim Sơn hay Tô Trung Hiếu cùng các game thủ triển vọng khác. Cùng với tham vọng tiếp tục "thống trị" làng FIFA Việt, chắc chắn họ sẽ không để lỡ cơ hội tại AIG3 lần này.

CƠ HỘI CHO FIFA VIỆT NAM TẠI AIG3

FIFA cũng là môn thi đấu thể thao điện tử (eSports) mà Việt Nam không bị tụt lại quá xa so với các nước trên thế giới, xét về đẳng cấp cũng như khoảng cách về trình độ của các game thủ.Trong những năm gần đây, thành tích của đội tuyển Việt Nam tại đấu trường World Cyber Games thế giới chủ yếu đến từ bộ môn FIFA. Thậm chí, Hàn Quốc vô địch FIFA lần gần đây nhất cũng đã được 5 năm.

Xét trong khu vực châu Á, những đối thủ chính của Việt Nam lại đến từ Singapore, Malaysia và Ấn Độ chứ không từ 2 siêu cường Hàn Quốc hay Trung Quốc. Tại Asian World Cyber Games 2008 vừa rồi, game thủ "L2vn" Tô Trung Hiếu giành được hạng 3 chung cuộc. Tại AIG3 tới đây, với sự chuẩn bị tốt và được thi đấu trên sân nhà, nếu thi đấu đúng sức thì khả năng đoạt huy chương của đoàn FIFA Việt Nam là hoàn toàn trong tầm tay !

NGUYỄN TRUNG HIẾU

Không dám "mơ" xa

Đương kim vô địch World Cyber Games Việt Nam 2008 "3HIL2vn" Tô Trung Hiếu đã có cuộc phỏng vấn ngắn với TGVT-TGG trước đợt tuyển chọn đội tuyển FIFA AIG3.

Chào Hiếu, bạn có thể cho độc giả biết về tình hình chuẩn bị cho vòng đấu loạt AIG3 của đội 3H được không?

Thời gian gần đây team 3H luyện tập trên mạng cục bộ (LAN) thường xuyên hơn, một tuần từ 2 đến 3 buổi tùy vào thời gian rảnh của anh em. Ai rảnh thì rủ người kia đi đá thôi. Còn khi về nhà, mình thường luyện tập trên mạng Internet thêm.

Bạn nhận xét thế nào về sự phát triển của cộng đồng FIFA Việt Nam trong năm 2009?

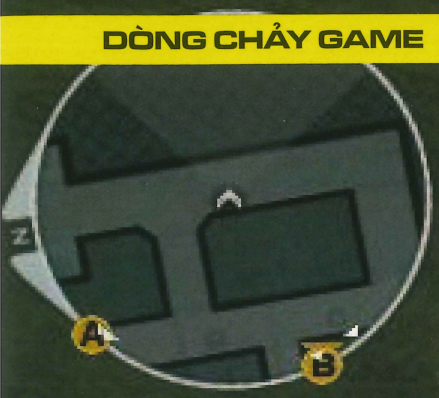
Cộng đồng FFVN năm nay thấy vẫn phát triển tốt, nhưng mình thấy không được "ồn ào" như mấy năm trước, có lẽ do ít giải quá, một phần do khủng hoảng kinh tế thế giới, đây là tình hình chung của tất cả các game nên cũng phải chấp nhận thôi.

Đâu là những đối thủ nặng kí của bạn tại vòng đấu tuyển AIG3 tại Việt Nam ? Game thủ Việt Nam cần "đặc biệt cẩn thận" với những quốc gia nào tại giải đấu cuối năm nay?

Năm nay trình độ của các đối thủ đồng đều hơn, ai cũng có khả năng như ai, nhưng mình vẫn thấy các anh em trong đội 3H là đối thủ tiềm tàng nhất. Còn các quốc gia có thể tranh chấp huy chương thì mình nghĩ là Singapore, Ấn Độ, Trung Quốc, Malaysia, Hàn Quốc.

Mục tiêu cụ thể của Hiếu tại AIG3 lần này là gì?

Mục tiêu của bản thân mình tại AIG là giành được 1 vé vào vòng chung kết quốc gia, xa hơn nữa là vào được đội tuyển AIG đại diện cho Việt Nam thi đấu quốc tế.



Lỗi game online:

Nhìn từ nhiều phía

Có 1001 lý do giải thích cho các sự cố lỗi game online đang xảy ra khá thường xuyên hiện nay, ảnh hưởng trực tiếp tới quyền lợi game thủ và cả nhà phát hành (NPH). Trong thời gian qua, dường như lỗi game luôn "đồng hành" với các sản phẩm game trực tuyến lớn, đang có cộng đồng lên tới hàng trăm ngàn game thủ tại Việt Nam.

"SỐNG CHUNG" VỚI LỖI GAME

Bản chất game là một sản phẩm giải trí đặc biệt được tạo nên từ những dòng mã (code), mệnh lệnh do máy tính lập trình. Vì vậy game hay những phần mềm máy tính đều có thể gặp "lỗi" về lập trình và ngay những người thiết kế ra nó cũng không dám đảm bảo chắc chắn 100%. Game càng được lập trình, thiết kế phức tạp thì càng có nguy cơ gặp lỗi cao.

Những NPH game lớn tại Việt Nam cũng đã không ít lần phải "đối mặt" với những sự cố lỗi game khiến họ và cộng đồng lo lắng, đứng ngồi không yên. Điển hình như sự kiện 8/3/2009 khiến NPH VinaGame lần đầu tiên phải roll back dữ liệu đối với game đình Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK) 1. Trong lúc đó NPH VTC Game đang phải đau đầu và "bó tay" với những lỗi game (bug) góc lag, nhìn xuyên tường và "auto Perfect" đối với game bắn súng Đột Kích và game nhảy Audition. NPH FPT Online cũng không nằm ngoài cuộc chơi "lỗi game" khi bỗng nhiên hàng loạt vật phẩm quý giá xuất hiện trong game Thiên Long Bát Bộ chỉ sau 1 đêm, khiến toàn bộ thị trường buôn bán trong game sụp đổ và kéo theo những ảnh hưởng lớn tới uy tín NPH này. Mới đây nhất, một lỗi (bug) trong game VLTK 2 đã gây ra những hậu quả trầm trọng. Hàng ngàn người chơi dọa sẽ bỏ game nếu công ty phát hành không có động thái can thiệp và xử lý những trường hợp lợi dụng lỗi game để chơi gian lận.

Có hàng tá lý do giải thích cho các sự cố lỗi game online đang xảy ra khá thường xuyên hiện nay, ảnh hưởng trực tiếp tới quyền lợi game thủ và cả nhà phát hành. Lỗi game có thể bắt nguồn từ những nguyên nhân tưởng chừng không thể như dịch thuật, sự cố trung tâm dữ liệu, máy chủ "die", hay có cả những nguyên nhân chủ quan từ phía con người như "cắm nhầm" cáp server, lạm dụng các phần mềm chơi tự động (auto play), v.v...

ĐIỆP KHÚC "CHỜ SỬA LỖI"

Mối quan hệ chặt chẽ và hỗ trợ qua lại giữa nhà phát triển game và nhà phát hành game cũng đóng vai trò rất quan trọng. Trong nhiều trường hợp, game thủ, NPH phát hiện lỗi game nhưng nhà phát triển game lo ngại việc sửa chữa lỗi sẽ khiến thay đổi cấu trúc game, sự cân bằng trong game hoặc chưa đủ khả năng sửa chữa ngay lập tức thì game thủ vẫn cứ phải lắng nghe điệp khúc "chờ" từ NPH.

Gần đây nhất khi xảy ra lỗi game VLTK 1, VinaGame đã tức tốc mời chuyên gia kỹ thuật KingSoft sang Việt Nam để nghiên cứu và sửa chữa dứt điểm lỗi game nghiêm trọng này. Ngay cả các chuyên gia giỏi nhất của KingSoft cũng đã phải ngạc nhiên trước những chương trình chơi tự động (auto) từ A-Z mà một số game thủ Việt Nam tự lập trình, một trong những nguyên nhân gây lỗi game, hack tài khoản chủ yếu trong game VLTK1 từ trước tới nay. Trong tương lai VinaGame còn dự định đưa hẳn một đội kỹ thuật KingSoft sang Việt Nam để tiến trình xử lý lỗi game Võ Lâm 1

và 2 nhanh chóng và hiệu quả hơn.

Câu chuyện hỗ trợ giữa "2 nhà" (nhà phát hành game và nhà phát triển game) còn thực sự "truyền kỳ" một khi chưa có được sự hợp tác hoàn hảo giữa 2 bên. Đã có không ít sản phẩm game dù mới ra mắt nhưng đã phải âm thầm đóng cửa chỉ bởi không nhận được sự hỗ trợ từ nhà phát triển game. Việc game phải đóng cửa không những gây thiệt hại to lớn về vật chất cho nhà phát hành game mà còn gây ảnh hưởng nghiêm trọng tới uy tín kinh doanh của họ trước cộng đồng - một thiệt hại không dễ gì bù đắp trong ngày một ngày hai.

VĂN HÓA "XIN LỖI" VÀ SỰ CÔNG BẰNG

Ở các nước khác chuyện nhà phát hành game xin lỗi game thủ là chuyện bình thường. Nhưng ở Việt Nam một nhà phát hành game xin lỗi game thủ là chuyện hiếm có xảy ra. Mới đây nhất, bức tâm thư xin lỗi của TGĐ VinaGame Lê Hồng Minh gửi tới cộng đồng game thủ về sự cố Võ Lâm Truyền Kỳ 1 đã ít nhiều tác động mạnh mẽ và tích cực tới cộng đồng, bởi đây cũng là lần hiếm hoi một nhà phát hành game dám "tự phê bình" về cung cách điều hành game, dũng cảm nhận trách nhiệm và có các hoạt động cụ thể, tích cực cải thiện chất lượng game thời gian sau đó.

Sau khi để xảy ra "loạn hack" trong Thiên Long Bát Bộ, phía FPT Online đã tiến hành khắc phục được sự cố, nhưng những dư âm của nó vẫn còn đọng trong game thủ rất nhiều. Nhiều người chơi tỏ ra chán nản và cảm thấy bực bội vì phía những người phụ trách game TLBB để xảy ra tình trạng trên làm cho game mất đi ý nghĩa và sự công bằng. Chính vì thế sau khi khắc phục được sự cố phía nhà phát hành game FPT cũng đã phải chính thức gửi lời xin lỗi đến game thủ Thiên Long và có những bước xử lý mạnh mẽ, quyết liệt đối với các trường hợp game thủ lợi dụng bug game để hack như khóa tài khoản vĩnh viễn hay đền bù cho game thủ.

Trước tình trạng bug, hack trong Đột kích và Fifa Online xuất hiện khá nhiều, nhà phát hành VTC cũng đã phải chính thức xin lỗi game thủ, thừa nhận trách nhiệm và kêu gọi cộng đồng cùng NPH chung tay "xóa bỏ" những game thủ gian lận.

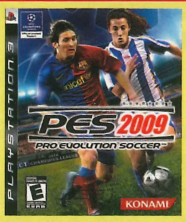
Văn hóa "xin lỗi" của các NPH trong thị trường giải trí game online chưa nhiều nhưng những bước đi tích cực như vậy từ phía VinaGame, FPT Online, VTC Game cũng đã phần nào tạo nên một cán cân công bằng hơn giữa NPH game và game thủ. Văn hoá "xin lỗi" cũng đã giúp cộng đồng game thủ phần nào cảm thấy an tâm và vững tin hơn đối với NPH, những người luôn đồng hành trên con đường giải trí của họ.

LÒNG CAN ĐẢM VÀ SỰ THÔNG CẢM

Câu chuyện về "lỗi game" luôn cần cái nhìn đa chiều, công bằng từ phía cả NPH game và cộng đồng game thủ. Chắc chắn sẽ không có một NPH game nào mong muốn lỗi game xảy ra và họ cũng cần sự thông cảm, sự thấu hiểu về nguyên nhân sự việc từ phía cộng đồng game thủ. Đây thực sự không phải là điều dễ dàng có được nếu như game thủ Việt Nam chỉ có cái nhìn 1 chiều về vấn đề này. Bài toán khó khăn này có thể được giải quyết thỏa đáng hơn một khi nhà phát hành game chấp nhận "mở cửa" thông tin, trung thực và dũng cảm nhận trách nhiệm trước những lỗi game dù bắt nguồn từ nguyên nhân khách quan hay chủ quan.

Khánh Văn

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.3.726.1373 - 04.6.292.3455
Email : quocdaivn@yahoo.com

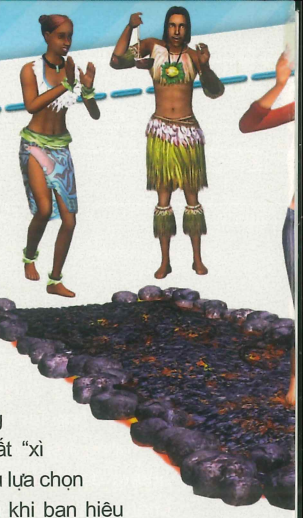


PSP3000 đã chơi được game trên thẻ nhớ: 3,6 triệu / XB360 Arcade (Jasper): 5,7 triệu
WII: 4 triệu / NDS: 2,5 triệu (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2,5 triệu / PS3 80GB: 6,9 triệu

- Nhận đặt mua, đổi game PS3, Copy game PSP vào thẻ nhớ (400 games)
- Bán các phụ kiện cho máy PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360...
- Kiểm tra miễn phí, sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game Console
- Sửa lỗi Red Ring của máy XB360 (Có bảo hành)
- Gắn modchip PS2, WII - Mua bán các máy PS2, PSP đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

Cửa hàng số 2: 12B - Ngõ 515 - Hoàng Hoa Thám - Hà Nội

PS3 80GB DualShock



The Sims 3

Gia đình hạnh phúc

Cuộc sống ngày càng phát triển, kéo theo những lý do có thể làm bạn cảm thấy căng thẳng, mệt mỏi. Chắc hẳn sẽ có một lúc nào đó bạn ước rằng được thoát khỏi những áp lực của công việc và cuộc sống dù chỉ là một ngày để có dịp tận hưởng cái cảm giác yên bình, thoải mái. Vậy bạn hãy thử một lần bước vào thế giới của The Sims (TS) - một không gian sống hoàn toàn có thể biến những ước mơ của bạn thành hiện thực.

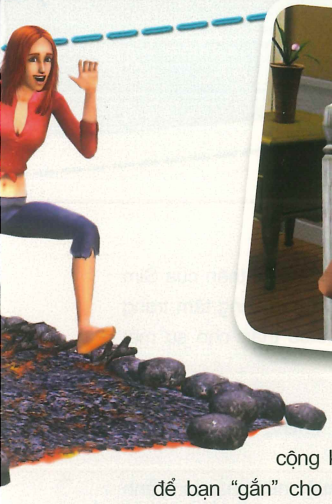
PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	EA
THỂ LOẠI	Mô phỏng
ESRB	Everyone
NGÀY PHÁT HÀNH	02/06/2009
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium 4 2GHz, RAM 1GB, VGA 128MB, HDD 7 GB, Windows XP/Vista, 2 DVD

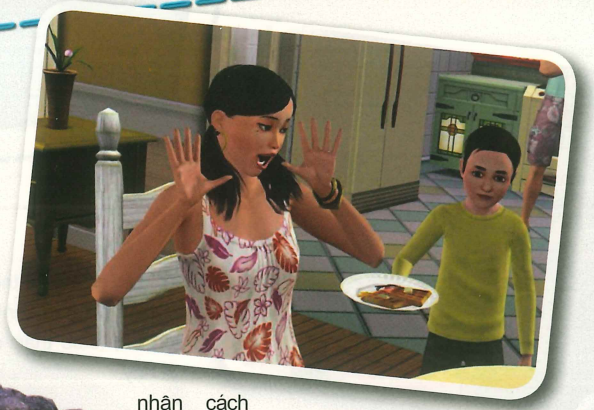
Là dòng game mô phỏng cuộc sống mà mọi hoạt động trong trò chơi đều rất giống với đời thực, kể từ khi ra mắt phiên bản đầu tiên đến nay TS luôn nhận được rất nhiều sự quan tâm từ giới game thủ cũng như các nhà bình luận. Tiếp nối thành công của các phần trước, nhà phát hành EA đã cho ra mắt The Sims 3 với rất nhiều cải tiến so với những người anh em trước đây. Liệu TS3 có tiếp tục chinh phục người chơi hay sẽ là bước thụt lùi cho dòng game vốn đã trở thành "thương hiệu" này? Cùng hòa mình vào cuộc sống ảo bạn nhé...

Nào ta cùng Sim

Để bắt đầu cuộc sống trong TS3 việc đầu tiên bạn cần phải làm là tạo cho mình một nhân vật Sim thật ưng ý. Điểm thu hút của sê-ri game TS chính là việc bạn sẽ được cung cấp rất nhiều tùy chọn để tinh chỉnh cho nhân vật của mình. Từ các yếu tố cơ bản như chiều cao, thân hình, màu da, mắt mũi cho đến những bộ quần áo, giầy dép rất "xì tai", tất cả đều có rất nhiều lựa chọn dành cho bạn. Lấy ví dụ khi bạn hiệu chỉnh hình dáng khuôn mặt, bên cạnh những "face" đã có sẵn thì bạn còn có thể đi sâu vào từng phần của gương mặt để xử lí chi tiết hơn. Như riêng với gò má, bạn có thể điều chỉnh cho xương gò má cao hay thấp, đầy đặn hay sắc nét... Với vô vàn thông số như vậy thì việc tự tạo cho mình một bản sao trong game là điều hoàn toàn nằm trong tầm tay của bạn. Bên cạnh đó ở phiên bản này nhà phát triển đã thêm vào mục "chất liệu" của đồ vật. Nếu đã không còn hứng thú với những kiểu quần áo hay vật dụng mà trò chơi cung cấp, bạn có thể dễ dàng sáng tạo ra những kiểu trang phục mới lạ hơn, các đồ dùng trang trí cho ngôi nhà với màu sắc bắt mắt hơn. Không những vậy, nếu muốn chia sẻ bộ sưu tập của mình với bạn bè, TS3 đã tích hợp cho bạn công cụ Exchange, nhờ vậy bạn có thể tậu cho nhân vật của mình một bộ cánh lạ mắt từ cộng đồng game thủ TS3.

Bên cạnh đó tính cách của nhân vật Sim cũng sẽ do chính tay bạn đặt nền tảng. Mỗi Sim có 5 đặc điểm góp phần hình thành nên

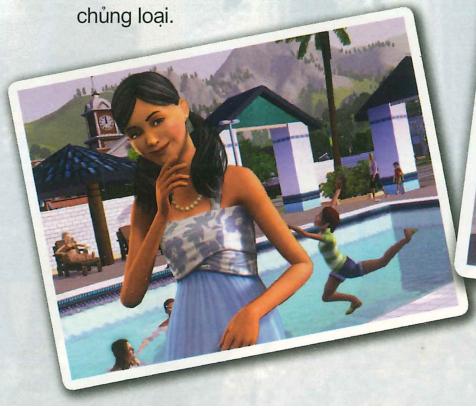




nhân cách của Sim. Có tổng cộng khoảng 80 đặc điểm để bạn "gắn" cho nhân vật của mình. Các đặc điểm cũng rất đa dạng như năng khiếu: khả năng suy luận lô-gíc, khả năng về hội họa, ngoài ra còn có những đặc điểm thể hiện tâm hồn của các Sim, khả năng giao tiếp với cộng đồng, v.v... Nhờ vậy mà người chơi có thể tạo ra một Sim mang đầy đủ những tính cách của mình vào trong game.

An cư lạc nghiệp

Sau khi đã hoàn tất việc tạo nhân vật, công đoạn tiếp theo bạn cần làm là tìm cho "chú Sim" của mình một nơi để ở. Như người xưa vẫn thường nói, có an cư thì mới lạc nghiệp được, chính vì vậy khi mới bắt đầu cuộc sống trong TS3, trò chơi sẽ "tặng" cho bạn 20.000 simolean (tiền trong TS). Với số tiền "phụ cấp" ít ỏi ban đầu này game buộc người chơi phải tính toán thật hợp lí, sao cho vừa tậu được nhà vừa còn lại một số tiền để trang trải cho chi phí cuộc sống hàng ngày. Các kiểu nhà cho bạn lựa chọn cũng khá phong phú, từ nhà kiểu cổ, nhà theo phong cách "nhà kính", nhà có tường đúc... và tùy theo ý thích mà khi mua nhà bạn có thể chọn mua theo gói (gồm có nhà và các vật dụng sinh hoạt) hay đơn giản là mua một căn hộ trống và trang hoàng theo phong cách riêng của mình. Hoặc nếu thích tự tay làm kiến trúc sư cho mái ấm của mình bạn có thể chọn mua một khu đất, sau đó sử dụng những công cụ mà trò chơi cung cấp để bắt tay vào xây dựng nên "ngôi nhà mơ ước". Các hạng mục trong phần này vẫn mang đậm chất của TS, từ các vật liệu dùng để xây nhà cho đến những đồ dùng phục vụ cho nhu cầu sinh hoạt hàng ngày đều rất phong phú về kiểu dáng và chủng loại.



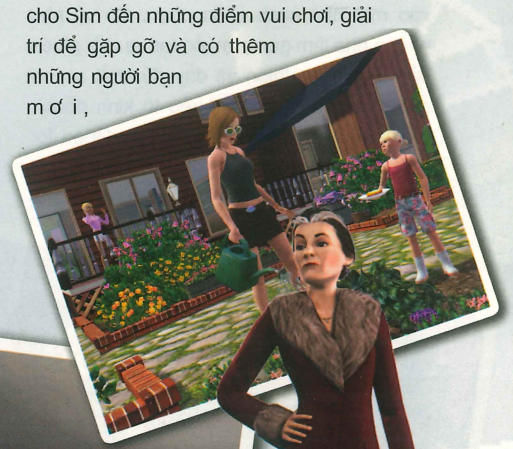
Mọi nhu cầu về không gian sống của bạn đều được trò chơi đáp ứng hoàn hảo. Đối với những đồ dùng nội thất game chia thành những nhóm riêng biệt, tương ứng với những kiểu phòng mà bạn muốn bố trí. Có tổng cộng 5 hạng mục phục vụ cho sinh hoạt hàng ngày của các Sim, bao gồm: phòng khách, phòng ăn, phòng đọc sách, phòng ngủ và nhà vệ sinh. Những vật dụng trong mỗi phòng cũng rất đa dạng. Chẳng hạn với phòng khách chỉ riêng ghế "sô-fa" thì số lượng cho bạn chọn lựa cũng đã đạt hàng chục (bao gồm kiểu dáng, chất liệu và màu sắc). Bên cạnh đó còn có dàn âm thanh hi-fi, tivi màn hình phẳng... và bạn có thể chọn những đồ dùng với giá cả phù hợp. Tuy nhiên nếu có số vốn kha khá thì bạn nên chọn mua những món đồ có chỉ số "environment" cao (thường là những vật dụng cao cấp), điều này sẽ làm cho không gian sống của các Sim trở nên tốt hơn, nhờ vậy những chú Sim sẽ cảm thấy dễ chịu và ít cáu gắt hơn.

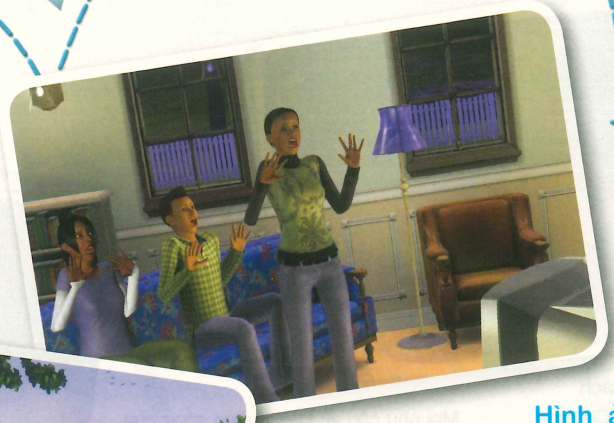
Tốt - xấu tùy tâm

Để định hướng cách sống cho nhân vật của mình thì cũng đòi hỏi bạn phải bỏ chút công sức nhất là khoảng thời gian ban đầu. Các Sim khi mới bắt đầu quãng đời của mình hệt như một trang giấy trắng. Việc người chơi phải uốn nắn cho chúng là cần thiết để tránh những rắc rối sau này. Từ việc giữ gìn vệ sinh, tính gọn gàng, ngăn nắp cho đến việc ăn ngủ điều độ, đúng giờ. Nếu bạn "dạy dỗ" tốt thì về sau các Sim sẽ trở thành người có ý thức biết tự mình hoàn thành mọi thứ mà không phải nhờ đến sự tác động của bạn quá nhiều, giúp bạn rảnh tay để chú ý vào các việc khác. Ở phần này thì AI của trò chơi đã được cải tiến rõ rệt. Các chú Sim tự biết "lên lịch" cho những hoạt động của mình, đa phần các lịch trình đều khá hợp lí, không bị tình trạng cái cần làm thì không thực hiện trong khi lại đi làm những việc không cần thiết.

Bạn cũng cần phải tìm cho nhân vật của mình một công việc nhằm kiếm thêm thu nhập vì số tiền game cung cấp lúc đầu sẽ không đủ để Sim duy trì cuộc sống. Danh sách công việc mà Sim của bạn có thể đảm nhận khá nhiều: cảnh sát, hacker, người viết lách..., hay nếu muốn bạn cũng có thể trở thành một... tên cướp khét tiếng. Con đường biến Sim thành một công dân tốt hay xấu đều do một tay bạn quyết định. Để có thể đi làm một ngành nghề nào đó đòi hỏi Sim phải học các kỹ năng mà công việc đó yêu cầu. Các kỹ năng Sim có thể học gồm có: lô-gíc, hội họa, nấu ăn, viết lách, vi tính, v.v... Chỉ số của kỹ năng càng cao thì Sim làm việc càng hiệu quả hơn.

Ngoài ra bạn cũng cần thường xuyên cho Sim đến những điểm vui chơi, giải trí để gặp gỡ và có thêm những người bạn mới,





vì nếu bạn để Sim của mình sống một cuộc sống cô độc thì sớm muộn chúng cũng sẽ "nổi loạn" đấy. Cải tiến lớn nhất của TS3 chính là việc giờ đây bạn sẽ không còn phải chờ tải các khu vực trong game. Nhà phát triển đã tạo ra hẳn một thành phố 3D sống động với đầy đủ những công trình công cộng và khu vực dân cư. Mọi sinh hoạt của cư dân Sim trong thành phố đều diễn ra đồng thời với nhau. Bên cạnh những căn hộ mà Sim sinh sống còn có các địa điểm sinh hoạt cộng đồng như rạp hát, trường học, spa... Cùng với đó nếu thích bạn vẫn có thể trở thành "cổ đông" của một loại hình kinh doanh như góp vốn vào một nhà sách chẳng hạn. Có vẻ như những nhà làm game muốn tạo ra một phiên bản Sim hoàn thiện và đầy đủ nhất so với các phần trước đây khi yếu tố kinh doanh (vốn chỉ được coi trọng trong bản Open for Business của TS2) cũng được ưu ái góp mặt và đóng vai trò khá quan trọng trong kinh tế của game.

Nếu bạn và những con người trong thế giới thực tại ai ai cũng có những mơ ước cho riêng mình, thì trong TS3 các Sim đều có những ước muốn cho bản thân. Một loạt ước mơ sẽ hiện ra trên bảng điều khiển tùy vào tình trạng lúc đó của nhân vật Sim và bạn có thể lựa chọn ước mơ cho chúng. Và khi bạn hiện thực được một ước mong nào đó game sẽ tặng bạn một số điểm gọi là "lifetime" dùng để mở ra các phần thưởng như: tăng khả năng học kỹ năng, có khả năng thu hút công chúng...

Xây dựng tổ ấm

Vẫn giữ lại những thành công trong việc "di truyền" các thế hệ của Sim trong TS2, trong TS3 khi bạn bắt đầu cuộc sống sau hôn nhân, ngoài việc phải chăm lo cho bản thân bạn cũng cần phải để mắt đến người bạn đời của mình, và cả những đứa con của bạn sau này. Những đặc điểm nổi bật của ba mẹ sẽ được di truyền cho con. Và cũng như tạo một Sim hoàn toàn mới, đứa trẻ khi sinh ra cần bạn lựa chọn đặc điểm tính cách cho chúng. Việc chăm sóc con cái cũng không hề đơn giản khi bạn vừa phải chăm lo từng miếng ăn, giấc ngủ vừa phải dạy con tập đi, tập nói. Bạn cũng có thể nhờ đến dịch vụ "vú nuôi" giúp bạn trông coi trẻ. Tuy nhiên dù thế nào thì đứa trẻ được tự tay ba mẹ chăm sóc, dạy dỗ vẫn tốt hơn đúng không bạn.

Khi người con lớn lên thì cũng là lúc Sim của bạn và vợ sắp sửa "qua đời". Vòng đời của một Sim trong thế giới TS trôi qua khá nhanh, chỉ khoảng 2 tuần so với thời gian ở ngoài. Hình ảnh khi "ra đi" của các Sim cũng được thể hiện hết sức cảm động, thần chết sẽ hiện lên và đưa Sim vào "cõi vĩnh hằng". Những người thân của Sim khi đó sẽ chuyển sang tâm trạng buồn bã, khóc than cho sự mất mát này.

Hình ảnh đẹp mắt, âm thanh bình thường

Do sinh sau đẻ muộn nên phần hình ảnh của TS3 được chăm chút khá tỉ mỉ. Giao diện khi tạo nhân vật cũng được làm bóng bẩy hơn, mô hình và chuyển động của các Sim sinh động hơn. Một số hành động mới được đưa vào sinh hoạt hàng ngày của Sim. Các công trình trong game như nhà cửa, nhà máy, công viên... được thiết kế khá đẹp, mỗi công trình đều có những nét đặc trưng riêng của nó. Bên cạnh đó âm thanh của trò chơi lại không có nhiều đổi mới. Vẫn là những ngôn ngữ của Sim mà người chơi đã từng nghe qua trong các phần trước đây. Có chăng chỉ là những bản nhạc được mix lại hay một số bản mới hoàn toàn là gây được hứng thú.

Vẫn là "lá cờ đầu"

Sẽ không quá nếu nói rằng cho đến thời điểm hiện tại TS3 đã trở thành tựa game mô phỏng cuộc sống ăn khách nhất mọi thời đại, với cách chơi mô tả khá chân thực cuộc sống của thế giới bên ngoài cùng hình ảnh được trau chuốt hơn. Tuy sẽ có đôi lúc bạn cảm thấy bực mình vì những hành động "ngây ngô" của các Sim, nhưng những cảm giác về một cuộc sống tốt đẹp mà The Sims mang lại cho bạn là không phải bàn cãi. Nếu bạn là một fan ruột hay đơn giản là chưa một lần thử qua TS, vậy còn chờ gì nữa mà không bước vào cuộc sống đầy sôi động của The Sims 3, chắc chắn bạn sẽ cảm nhận được những điều mới lạ mà thế giới ảo này mang lại.

SƯ ĐỒNG

Ưu:
- Đồ họa được cải tiến đẹp mắt hơn
- Thành phố 3D thuận tiện cho sinh hoạt và đi lại
- Nhiều hoạt động phong phú chờ bạn khám phá
- AI của máy khá tốt

Khuyết:
- Âm thanh chưa thật sự nổi bật
- Ít lựa chọn về nhà ở

TERMINATOR SALVATION

CHẠM TRÁN SKYNET

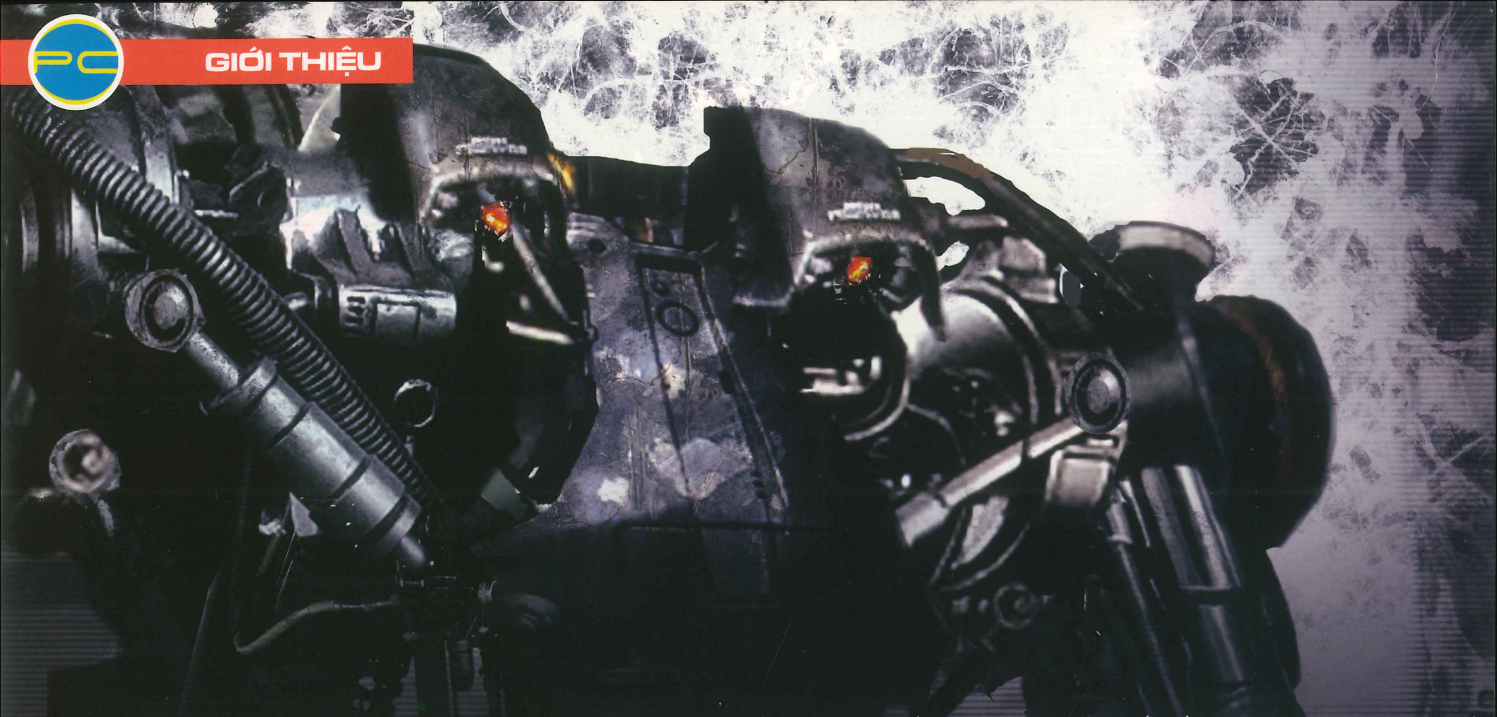
SỞ HỮU MỘT NỀN TẢNG ĐỒ HỌA KHÁ TỐT VÀ CỐT TRUYỆN DỰA THEO BỘ PHIM HÀNH ĐỘNG CÙNG TÊN HIỆN ĐANG LÀM MƯA LÀM GIÓ TẠI CÁC RẠP CHIẾU BÓNG, THẾ NHƯNG TỰA GAME TERMINATOR SALVATION (TS) LẠI KHÔNG ĐỂ LẠI CHÚT ẤN TƯỢNG NÀO ĐẶC BIỆT.

Tháng 10 năm 1984, siêu phẩm điện ảnh Kẻ Hủy Diệt của đạo diễn lừng danh Hollywood - James Cameron với sự diễn xuất của tài tử cơ bắp Arnold Schwarzenegger đã gây tiếng vang lớn trong làng phim hành động. Nội dung phim kể về cuộc chiến tranh giả tưởng giữa con người và những cỗ máy do chính tay họ tạo ra. Đến nay đã có nhiều phần tiếp theo của bộ phim xuất xưởng và hàng loạt các game "ăn theo" cũng được phát hành. TS là một trong số đó khi được tung ra nhằm làm "bệ phóng" cho phần 4 của seri phim nổi tiếng này.

NGÀY PHÁN XÉT

Bối cảnh game được đặt vào năm 2016, khoảng thời gian sau phần 3 – Terminator: Rise of the Machines và 2 năm trước khi những sự kiện chính trong phim TS diễn ra. Siêu máy tính Skynet khi trở nên có ý thức tự chủ lập tức ra lệnh cho toàn bộ máy móc quay sang tấn công loài người vì cho rằng họ là mối đe dọa lớn nhất đối với sự tồn tại của nó. Bất lực trước sức mạnh của những cỗ máy siêu hiện đại, con người đành phải di tản khỏi những thành phố lớn hoặc rút vào sống dưới những đường hầm tăm tối. Không cam chịu số phận, một chàng trai

TERMINATOR SALVATION			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Equity Games Production		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	Pentium Dual Core 2GHz
GRIN		RAM	1GB
THỂ LOẠI			
Hành động		VGA	256MB Geforce 8600
NGÀY PHÁT HÀNH	19/05/2009		
DUNG LƯỢNG	2 DVD	HDD	7GB
ESRB	Teen	OS	Windows XP/Vista



tên John Connor đã đứng dậy đấu tranh và trở thành nhân vật then chốt trong lực lượng chống Skynet. Ngày nọ, khi John đang cùng nhóm của mình giao chiến với đạo quân robot thì anh nhận được một cuộc điện thoại cầu cứu từ đồng đội đang mắc kẹt trong lòng thành phố. Bất chấp nguy hiểm và lệnh cấm từ cấp trên, John lập tức lên đường ứng cứu. Sau nhiều biến cố trên đường đi, John nảy ra một quyết định rất táo bạo: đột nhập và phá hủy hoàn toàn hệ thống của Skynet nhằm cứu mọi người thoát khỏi chuỗi ngày phán xét đầy tang thương này.

NHÀM CHÁN, BẤT HỢP LÝ

Tương tự như Wanted: Weapon of fate (WoF, ID: G0905_30), cũng do GRIN phát triển ra lò 2 tháng trước, TS thuộc thể loại hành động bắn súng góc nhìn thứ 3 và cũng có yếu tố chủ đạo là hệ thống nấp và bắn sau chướng ngại (cover-to-cover). Bạn trong vai John Conner sẽ phải liên tục di chuyển, nấp sau các chướng ngại vật trong màn chơi và tấn công kẻ địch khi gặp điều kiện thuận lợi. Cơ chế này không hiểu quả bằng những gì GRIN đã làm với WoF, quá trình chuyển đổi vị trí giữa các chướng ngại vật chậm hơn và chỉ có thể thực hiện được trong vài hoàn cảnh nhất định. Hơn nữa, bạn dường như chẳng cần sử dụng đến nó khi đối phương rất dễ hạ gục trực diện dù ở độ khó cao nhất. Phần chơi đơn chỉ khiến bạn tốn khoảng 3 đến 5 giờ đồng hồ và dường như do chịu áp lực thời gian phát hành nên TS vẫn chưa phải là một thương phẩm hoàn chỉnh. Ngoài cốt truyện được dẫn dắt khá rời rạc, những nhiệm vụ trong game lặp đi lặp lại nhiều lần khiến người chơi rất mau rơi vào tình trạng chán nản. Hầu hết các màn chơi yêu cầu bạn đưa nhóm của mình đến đích an toàn qua 3 công đoạn: ẩn nấp, bắn, chạy và chỉ có thế. Kẻ địch mà bạn phải đối phó vỏn vẹn 3 loại chính gồm: nhện máy T7T trang bị giáp kim loại vững chắc, bọ Aerostats bay rất nhanh và robot hủy diệt T600. Ngoài ra còn có tàu bay sát thủ Hunter-Killers, robot đội lốt người Skin-Job và một số phương tiện cơ giới khác nhưng bạn rất ít có cơ hội chạm trán hoặc sử dụng chúng.

Chất hành động của TS cũng rất mờ nhạt. Số lượng vũ khí trong game đủ để đáp ứng nhu cầu chiến đấu của bạn nhưng những màn đấu súng diễn ra quá tầm thường. Trí thông minh máy (AI) khá và chúng có thể loại bạn ra khỏi cuộc chơi một cách nhanh chóng khi bạn nằm trong phạm vi tấn công của chúng. Tuy vậy, tinh ý một chút bạn sẽ nhận ra đối thủ máy chỉ áp dụng một số chiến thuật nhất định như "giáp lá cà" hoặc thay đổi vị trí liên tục. Nếu bạn có thể hạ thủ trước khi chúng đến gần thì mọi chuyện sẽ ổn cả. Trái ngược với máy, AI của đồng đội quá "bèo", tấn công không hiệu quả nên bạn bất đắc dĩ phải dàn xếp hết mọi chuyện. "Bồ" chỉ sử dụng vũ khí mặc định của game mà chả buồn dụng đến những loại có hỏa lực và tốc độ bắn mạnh hơn hẳn, do đó bạn chẳng thể trông đợi nhiều ở đồng đội trong những màn chơi mang tính quyết định. Hơn thế nữa, TS vắng bóng yếu tố cao trào khi thiếu những màn một chọi vài chục lính hoặc các trận đấu trùm căng thẳng. Cơ thể mỗi loại robot đều có điểm yếu và chúng sẽ chuyển sang màu đỏ khi lọt vào hồng tâm của bạn. Khi đó bạn chỉ việc dùng vũ khí xung khắc với loại robot tương ứng (shotgun đối với Aerostats, lựu đạn đối với T600) là có thể chiến thắng vòng chơi dễ dàng.

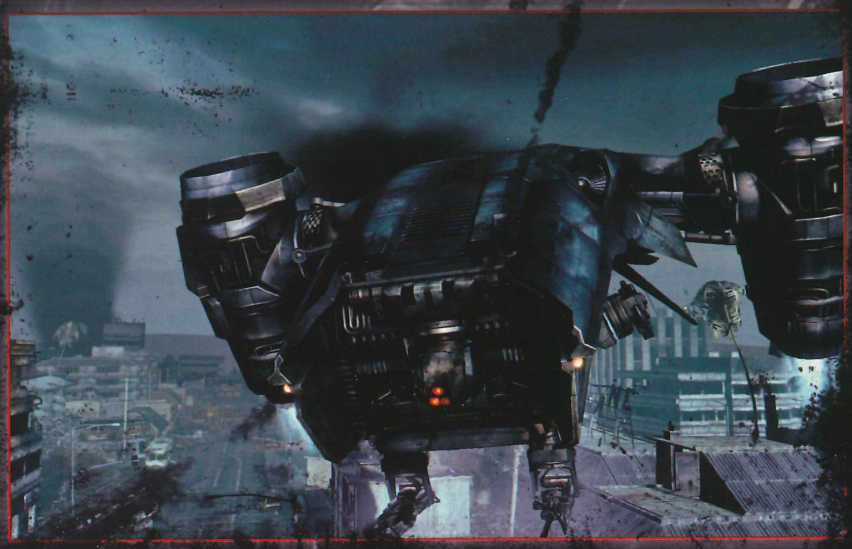
Thất vọng nhất phải kể đến cơ chế vật lý yếu kém trong game. Độ chân thực của cơ chế này gần như bằng 0. Tất cả

các loại súng đều không có độ giật, gây cảm giác hành động giả tạo. Hiệu ứng cháy nổ đầy màu sắc nhưng vẫn chưa đủ sức thuyết phục về mức độ dữ dội. Xe cộ trông như những món đồ chơi, chẳng hề chịu chút ảnh hưởng nào của trọng lực, khi tiếp đất rất nhẹ nhàng dù rơi xuống từ một khoảng cách cao ngất. Kẻ địch khi bị hạ gục sẽ nổ tung nhưng cách mà GRIN minh họa những vụ nổ trông rất chán. Bạn cũng không tương tác được với môi trường xung quanh khi chẳng thứ gì có thể dụng chạm hay phá hủy. Lối chơi tuyến tính nên những màn chơi hoàn toàn không có ngóc ngách hay bất cứ vật dụng nào khác cho bạn khám phá và thu nhặt. Tưởng rằng những khiếm khuyết trên có thể bù đắp phần nào khi bạn giải trí cùng bạn bè qua chế độ chơi hợp tác (co-op) nhưng hy vọng để rồi thất vọng. TS không hỗ trợ chơi trực tuyến và chế độ phối hợp co-op chỉ cho phép duy nhất một người chơi nữa tham gia trên cùng một máy dưới dạng chia sẻ màn hình (split screen). Chiến trường vốn đã chật chội nay bị thu hẹp thêm khiến nỗi khó chịu của người chơi ngày càng gia tăng. Bù lại, TS có cống hiến cho bạn một số cung đoạn thú vị như điều khiển cỗ máy khổng lồ Harvester hay các màn rượt đuổi tốc độ cao trong đường hầm tàu điện ngầm. Nhưng thế vẫn quá ít để có thể giữ chân người chơi vốn ngày càng có cái nhìn không mấy thiện cảm với thể loại game ăn theo phim này.

NHỮNG KHUNG HÌNH ĐẸP

Nếu không bàn đến chất lượng về lối chơi của TS thì hình ảnh trong game có vẻ đẹp khá ấn tượng. Quang cảnh thành phố bị phá hủy rất có hồn và cuốn hút. Một phần nguyên nhân khiến bạn có đủ kiên nhẫn để đi hết cuộc hành trình chính là để chiêm ngưỡng thêm những khung hình được đầu tư khá kĩ lưỡng này. Màn hình tải game rất ngầu với cặp mắt đầy sát khí của T600. Thiết kế nhân vật và các loại robot rất đáng khích lệ nhưng nét biểu cảm trên khuôn mặt vẫn cần cải thiện nhiều. Hiệu ứng ánh sáng bắt mắt, nhất là những tia sáng màu trắng xanh phát ra từ thân robot khi trúng đạn hoặc phát nổ. Vũ khí được viền xanh rất dễ phân biệt với hậu cảnh nhưng cũng hơi dễ nhầm lẫn do đường viền này hiển thị xuyên vật thể và không ít lần bạn phải loay hoay mãi mới lấy được một món đồ. Nhìn chung có thể nói điểm trừ duy nhất của đồ họa chính là phần phim cắt cảnh vẫn quá xấu.

Âm thanh lại không tốt lắm. Tiếng súng đạn, cháy nổ chưa đủ độ sâu cần thiết. Nhạc nền khá ít, chỉ có 2-3 ca khúc được chơi riêng biệt hoặc trộn với nhau qua các màn. Lồng tiếng thực hiện bởi dàn diễn viên hạng sao như Moon Bloodgood trong vai Blair Williams – trợ thủ của Connor hay cô em út Paige trong bộ ba phép thuật - Rose McGowan đảm nhận vai Angie Salter, thế nhưng độ truyền cảm của nó vẫn chưa "chín". Nghiêm trọng nhất đó là hiệu ứng âm thanh vòm truyền tải không chính xác gây khó khăn trong việc định hướng vị trí đối phương. Không ít lần bạn tử trận vì nguyên nhân này khi tiếng đến từ phía sau nhưng đối phương thật ra ở phía trước hoặc 2 bên cánh. Có thể nhiều người không quan tâm đến hiệu ứng này nhưng đây là điểm tối kỵ đối với một game hành động.



KẾT CỤC BUỒN CHO GRIN

Chính nhà sản xuất video game Cos Lazouras cũng phải thừa nhận do áp lực thời gian nên TS chỉ là một sản phẩm chắp vá. Hơn nữa GRIN lại làm nhiều game thủ nổi nóng khi cho TS tiếp bước WoF trong việc không hỗ trợ bất cứ tinh chỉnh đồ họa nào ngoài độ phân giải màn hình và đòi hỏi cấu hình máy tính khá cao. Tóm lại, chẳng hại gì khi bạn thử qua TS một lần nếu là fan của dòng game.

KỲ ANH

ƯU:
- Đồ họa tốt.

KHUYẾT:
- Tuyến tính, trùng lặp nhiều.
- Cơ chế vật lý kém.
- Không hỗ trợ chơi mạng.
- Quá ngắn.

BATTLESTATIONS PACIFIC

ĐẠI CHIẾN THÁI BÌNH DƯƠNG

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

BATTLESTATIONS: PACIFIC

PHÁT HÀNH	Eidos Interactive
PHÁT TRIỂN	Eidos Interactive
THỂ LOẠI	Chiến thuật
ESRB	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	12/05/2009
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium 4 3.0 Ghz, RAM 1GB, VGA GeForce 6800GT / ATI 1800XT, HDD 7GB, Windows XP/ Vista, 2 DVD

Thái Bình Dương là một mặt trận quan trọng trong cuộc chiến tranh thế giới lần II. Tiêu biểu có cuộc tấn công chớp nhoáng của Nhật vào Trân Châu Cảng đã nhấn chìm một đội tàu chiến đồ sộ của quân Đồng Minh xuống đáy biển. Năm 2007, hãng Eidos Interactive đã tái hiện lịch sử thông qua tựa game Battlestations Midway (BSM). Tháng 5/2009, Eidos phát hành phiên bản kế tiếp của BSM với tên gọi Battlestation Pacific (BSP) chứa hàng loạt các đơn vị mới và mở rộng phạm vi chiến trường lên gần gấp đôi.

Chiến thuật xen kẽ hành động

Bên cạnh phần chơi của phe Đồng Minh, BSP bổ sung phần chơi chiến dịch của phe Nhật nhằm cống hiến cho bạn góc nhìn rộng lớn hơn. Nhiệm vụ trong phần chơi đơn hầu hết đều dựa trên những sự kiện có thật nên tính chân thực của BSP khá cao. Nếu là lần đầu tiên tiếp xúc với loạt game Battlestation thì bạn hãy nên luyện tập kỹ năng chơi với chế độ hướng dẫn (Tutorial). Trường hợp bỏ qua công đoạn này, hẳn bạn sẽ choáng trước số lượng tác vụ quá lớn mà mình phải thực hiện khi vào cuộc, nhất là những màn đòi hỏi cả trăm thao tác điều khiển vi mô (micro control) trong thời gian rất ngắn.

BSP có lối chơi rất đa dạng, chiến thuật pha lẫn chút hành động. Ban đầu bạn được lái những chiếc máy bay chiến đấu tinh nhuệ nhất từ loại tiêm kích cho đến ném bom cảm tử, tham gia vào những trận không chiến sôi động hoặc tấn công căn cứ đối phương. Sau đó bạn lại nắm cương vị thuyền trưởng của những chiếc tàu tuần dương hay thậm chí hàng không mẫu hạm, vừa rẽ sóng vừa khai hỏa liên tục về phía đối phương. Nếu vẫn chưa thỏa mãn, bạn có thể lặn sâu xuống lòng đại dương và khuấy đảo hạm đội của đối phương với lực lượng tàu ngầm được trang bị ngư lôi hạng nặng. BSP không chỉ hiện thực chức năng của từng loại khí tài rất tốt mà còn giữ được độ cân bằng giữa chúng rất hợp lý nên chắc chắn bạn sẽ có những trận đánh hấp dẫn. Nét hay của BSP thể hiện rõ nhất ở chỗ bạn có thể dễ dàng quản lý cục diện thông qua một bản đồ chiến thuật liệt kê chi tiết tình trạng quân số cũng như vị trí của chúng trên chiến trường. Từ đó bạn có thể chuyển đổi quyền điều khiển giữa các đơn vị một cách linh hoạt hoặc sắp xếp lại đội hình và bố trí các lệnh tấn công phòng thủ. Cơ chế điều khiển ở bản đồ này hơi phức tạp nhưng khi đã quen bạn sẽ thấy nó rất thuận tiện, và có lẽ sẽ tối ưu hơn nếu bạn chơi bằng tay cầm (gamepad) vì bàn phím có

CHỈ CÓ THỂ NÓI NẾU LÀ MỘT FAN CUỒNG NHIỆT CỦA THỂ LOẠI CHIẾN THUẬT THỜI GIAN THỰC THÌ BATTLESTATIONS: PACIFIC BẮT BUỘC PHẢI CÓ TRONG BỘ SƯU TẬP CỦA BẠN.

vẻ kém hiệu quả hơn trong việc xác lập một chuỗi tác vụ trong BSP.

Nội dung màn chơi tuy hấp dẫn nhưng độ khó lại không đồng đều. Phần chơi tàu ngầm là một bổ sung đáng giá song nó lại chính là nguyên nhân khiến bạn đau đầu. Chẳng hạn như nhiệm vụ lẻn lên tàu ngầm đối phương trong cảng trước hàng rào canh gác dày đặc của đối phương và bạn phải thực hiện các thao tác chính xác đến từng giây. Chỉ cần chậm hơn hoặc mắc một sai sót nhỏ cũng đủ khiến cho nhiệm vụ thất bại. Kế đến có màn bạn được giao trọng trách gần như "bất khả thi" khi yêu cầu hạ thủ một tiểu đội tàu chiến nhưng bạn chỉ được trang bị duy nhất một chiếc tàu ngầm với tốc độ bắn cũng như di chuyển cực "rùa" và hỏa lực cũng không thuộc hàng khủng. Dù không muốn nhưng nút tải lại lần lưu game gần nhất sẽ được bạn sử dụng rất thường xuyên. Ngoài ra những nhiệm vụ khác không có gì đáng phàn nàn, cảm giác thật tuyệt khi chỉ với một chiếc máy bay bạn có thể bắn rơi cả phi đội đối phương hoặc đánh đắm vài chiếc hàng không mẫu hạm. Vui nhộn không kém khi ngắm nhìn đội hình tàu chiến của đối phương tan rã trước đường đi của ngư lôi. Tổng quát, phần chơi đơn có độ dài và cách phân bố nhiệm vụ hợp lý để người chơi có thể làm quen và tích lũy kinh nghiệm cho những trận đấu đỉnh cao.

BSP thực sự tỏa sáng ở phần chơi mạng. Quẳng đi gánh nặng thu thập tài nguyên và xây dựng căn cứ, bạn chỉ cần quan tâm đến cách bày binh bố trận sao cho hiệu quả nhất. Game cung cấp 5 chế độ chơi khác nhau gồm Duel, Competitive, Siege, Escort và Island capture. Bạn sẽ hợp tác hoặc tranh tài với bạn bè qua các màn chơi thú vị và nếu cần có thể bổ sung thêm đối thủ máy rất đáng gờm. Mỗi một chế độ có nét cuốn hút rất riêng. Duel là dạng chơi đối kháng theo phong cách tự do (free for all), game thủ sẽ chọn bất cứ loại khí tài nào và đấu lẫn nhau. Nhóm nào bị thất thủ trước sẽ là kẻ chiến bại. Trái ngược với Duel, người chơi sẽ đoàn kết lại trong chế độ Competitive và tranh đua với nhau xem ai hạ gục được nhiều tàu chiến, máy bay đối phương nhất. Siege và Escort lại phân người chơi thành 2 nhóm, nhóm 1 có nhiệm vụ bảo vệ một hòn đảo hoặc tòa nhà nhất định trong khi nhóm còn lại sẽ dốc toàn lực để triệt hạ mục tiêu đó trong thời gian quy định. Chiến thuật nhóm nào nhỉnh hơn sẽ giành được huy chương danh dự. Có lẽ hay nhất trong phần chơi mạng chính là chế độ chiếm đảo Island Capture. Bốn người sẽ vào một nhóm, triển khai những đơn vị mạnh nhất và tỏa ra khắp bản đồ nhằm chiếm đóng các đảo làm căn cứ, đồng thời bảo vệ chúng. Mỗi hòn đảo sẽ cho phép mở ra những phương tiện chiến đấu ngẫu nhiên khác. Cuộc chiến giữa phi cơ và tàu chiến tạo nên một khung cảnh rất hỗn loạn và đầy khói lửa. Nếu chẳng may "tử nạn", bạn sẽ được hồi sinh và nhanh chóng tiếp tục chiến đấu. Một trận Island capture có thể kéo dài hơn 1 giờ đồng hồ nhưng độ nóng của nó sẽ khiến bạn háo hức tham gia ngay trận tiếp theo.

Tuy vậy, phần chơi mạng cũng còn nhiều lỗ hổng. Nếu đối phương chơi "gian" và lợi dụng chức năng mở khóa đảo để có được những đơn vị mạnh hơn ngay từ khi bắt đầu thì xem như bạn nắm chắc phần thua. Ví dụ họ có thể trang bị mẫu hạm Iowas trong khi bạn chỉ mới cho ra lò được vài chiếc tàu chiến loại nhỏ Fuso. Một chiếc Iowas có thể dễ dàng "thổi" bay cả hạm đội Fuso mà không hề bị một vết xước. Cuộc chiến diễn ra không cân sức. Hiện tại thủ thuật này đang được nhiều người chơi áp dụng trên đấu trường trực tuyến. Một số trường hợp game đòi hỏi phải có đủ 8 người mới được phép bắt đầu trò chơi, điều kiện này hơi khó thực hiện ngay cả khi vào giờ cao điểm vì thực sự mức độ phổ biến của BSP chưa cao trên hệ thống Windows Live.

Hình âm song hành

Ngắm nhìn những chiếc máy bay nhào lượn trên bầu trời xanh trong thật thích mắt. Tàu chiến có độ chi tiết khá cao kể cả khi bạn "zoom" lại gần, bạn còn có thể trông thấy thủy thủ đoàn đang vật lộn với từng đợt sóng hay linh hoạt điều khiển những cỗ súng máy trên boong tàu. Tuy nhiên chúng lại chẳng hề lay chuyển khi trúng đạn và cách chúng "bay" trên sóng biển trông không thực lắm. Mặt nước được thiết kế rất đẹp trái ngược hẳn với đất liền có vân phủ bề mặt vằn vện rất xấu. Hiệu ứng thời tiết sống động góp phần đưa các màn hải chiến lên một tầm cao mới về quy mô lẫn độ tàn khốc. Cháy nổ cũng được thực hiện rất tốt, hàng chục cột khói nghi ngút và ngọn lửa bốc lên từ những chiến thuyền bị trúng đạn gây cảm giác mạnh. Tuy nhiên chúng không giữ được nét đẹp ấy khi quan sát ở khoảng cách gần. Hệ thống menu trông hơi cũ nhưng đi kèm phim cắt cảnh chất lượng cao cho ra sự phá cách khá lạ. BSP không đòi hỏi một cấu hình quá "khủng" để thiết lập game ở mức cao nhất.

Chất âm của BSP nhìn chung tốt. Tuy nhiên, khi chiến trường đang sục sôi thì lời thoại trong game lại khá "buồn" nhất là phần chơi chiến dịch của phe Nhật vì giọng phát âm tiếng Anh. Nếu có phụ đề thì có lẽ sẽ hay hơn. Ngoài ra mọi thứ đều ổn. Chỉ một phát đạn khai hỏa từ nòng đại bác trên siêu chiến thuyền Iowas cũng đủ làm rung chuyển mọi thứ. Nhạc nền tuy hơi ít nhưng cũng đủ truyền tải sự khốc liệt của trận chiến.

Thái Bình Dương vẫy gọi

Hiếm có một tựa game nào trên thị trường hỗ trợ nhiều kiểu chơi như BSP. Mỗi kiểu chơi đứng riêng lẻ đều có bản sắc độc nhất nhưng khi kết hợp lại thì tạo nên trải nghiệm rất đặc biệt và cực kì hấp dẫn. Nếu là một fan cuồng nhiệt của thể loại chiến thuật thời gian thực BSP bắt buộc phải có trong bộ sưu tập của bạn.

ĐẮC HOÀI

Ưu:
- Lối chơi đa dạng.
- Chơi mạng hấp dẫn.
- Chơi đơn và AI thử thách
- Hình âm tốt.
- Kết hợp thành công hành động và chiến thuật.

Khuyết:
- Phần chơi tàu ngầm hơi mất thời gian.
- Lồng tiếng dở.

KILLING FLOOR

SÀN ĐẤU TỬ THẦN

Nếu bạn đã từng hứng thú với loạt game Unreal Tournament 2004 hay mới đây là Left 4 Dead, chắc hẳn bạn sẽ không thể bỏ qua Killing Floor, một tựa game có lối chơi cực vui và lịch sử phát triển khá thú vị.

Về cơ bản, tiền thân Killing Floor (KF) là một bản mod của tựa game hành động bắn súng đình đám Unreal Tournament 2004. Lần đầu ra mắt làng game vào năm 2005, KF đã bất ngờ được đông đảo người chơi hưởng ứng nhiệt liệt và các tờ báo game uy tín đánh giá tốt. Đó là động lực giúp Alex Quick – trưởng nhóm phát triển KF – cùng nhóm của mình tiếp tục làm việc để duy trì bản mod này. Đến năm 2008, KF đã tiến lên phiên bản 2.5 và hỗ trợ 4 người chơi cùng lúc. Cũng trong năm 2008, Tripwire là đội ngũ đầu tiên cho phát hành bản mod Mare Nostrum của Red Orchestra: Ostfront 41-45 trên hệ thống Steam của Valve và danh tiếng họ nhanh chóng lan tỏa khắp thế giới. Nắm bắt được thị hiếu của thị trường game lúc bấy giờ, Alex liền "chào hàng" KF cho Tripwire với hy vọng KF sẽ giành được thành công tương tự trên Steam. Sau khi thẩm định và nhìn thấy tiềm năng của KF, Tripwire lập tức cho phát triển thành một tựa game hoàn chỉnh và phát hành phiên bản bán lẻ đầu tiên qua Steam không lâu sau đó dưới sự bảo trợ của Valve. KF dù vẫn còn nhiều khuyết điểm nhưng với lối chơi sôi động và vui nhộn, nó quả thực đã không làm người chơi thất vọng.

Đơn giản nhưng cuốn hút

Vào những ngày cuối tháng 8 tại vương quốc sương mù, tập đoàn công nghệ sinh học Horzine Biotech bắt đầu tiến hành cuộc nghiên cứu nhằm tạo ra một đạo quân nhân bản dựa trên cấu trúc gen của con người. Thế nhưng trong quá trình thực hiện, họ đã phạm một sai lầm nghiêm trọng dẫn đến những người tham gia với vai trò specimen (vật thử nghiệm) bị đột biến, chuyển hóa sang một dạng thây ma và tàn sát người vô tội. Những ai bị chúng tấn công đều lây nhiễm và dần trở thành specimen. Cơn đại dịch nhanh chóng lây lan khắp thành phố và quân đội phải vào cuộc mới có thể diệt tận gốc thảm họa này.

Lối chơi của KF rất đơn giản: chặn đứng đợt càn quét của specimen, sau đó tìm tay buôn vũ khí để mua thêm vật dụng nhằm đối phó các đợt tấn công kế tiếp. Cứ thế xoay vòng cho đến khi bạn chạm trán tên trùm Patriarch. Hắn là một gã đồ tể được trang bị "hàng nóng" tận răng với súng phóng hỏa tiễn, súng máy 8 nòng và có khả năng tàng hình. Trông bề ngoài hắn có vẻ tầm thường nhưng con trùm này rất khó khuất phục, đặc biệt trong trường hợp bạn chỉ có một mình ở phần chơi đơn. Với 9 loại specimen, vũ khí đa dạng về cả lượng và chất cùng bản đồ phi tuyến tính, đảm bảo bạn sẽ thoải mái tung hoành và bận rộn với làn sóng tấn công dồn dập từ đối phương.

Không hề có những màn giới thiệu dông dài, ngay lập tức bạn bị cuốn vào những trận đấu nhịp độ cao và lượng đạn trong game có hạn, do đó hãy canh chỉnh sao cho mỗi phát súng bạn bắn ra đều trúng đích. Để sống sót trên sàn đấu tử thần này, ngoài việc hợp tác hiệu quả với đồng đội, một điều quan trọng khác là bạn phải cố gắng hoàn thành màn chơi ở càng gần cửa hàng của tên lái buôn càng tốt. Nguyên nhân là cửa hàng chỉ xuất hiện sau khi bạn bình ổn một đợt tấn công và thời gian tồn tại của nó rất ngắn. Hơn thế nữa, cứ kết thúc một phiên giao dịch là

KILLING FLOOR			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Tripwire Interactive			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1.6GHz
Tripwire Interactive		RAM	512MB
THỂ LOẠI		VGA	64MB (hỗ trợ Pixel Shader 2.0)
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	14/05/2009		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	2GB
ESRB	Mature	OS	Windows XP/Vista

ƯU:

- Vui nhộn, cuốn hút.
- Hình âm khá.

KHUYẾT:

- Bản đồ còn ít.
- Một số lỗi lớn cùng vấn đề kết nối trực tuyến gây khó chịu.

lái buôn liền thay đổi vị trí nên nếu bạn đi quá xa khu vực buôn bán, bạn sẽ không thể mua hoặc trao đổi các món đồ hỗ trợ chiến đấu.

Đầu mỗi màn chơi, bạn phải chọn cho mình một perk (kĩ năng đặc biệt) hỗ trợ, bao gồm: Medic, Support, Sharpshooter, Commando, Berserker... Medic có tác dụng hồi máu nhanh hơn, Support gia tăng khả năng mang vác, Sharpshooter tăng tỉ lệ đòn chí mạng, Commando cho sát thương mạnh hơn khi sử dụng các loại súng bắn tỉa và giúp bạn xác định được vị trí kẻ tàng hình, Berserker nâng cao sự thiện chiến của nhân vật. Khó khăn ở chỗ bạn chỉ có được perk khi hoàn thành hơn 40 mục tiêu mà game đề ra như hồi phục 1500 điểm sức khỏe cho đồng đội, hạ gục vài chục đối phương với một loại vũ khí tương ứng nào đó, v.v... Đồng thời perk cũng có thể lên cấp và bổ sung thêm những đặc tính hỗ trợ hữu dụng khác cho nhân vật. Tại một thời điểm bạn chỉ sử dụng được duy nhất một perk mà thôi và cách thức phối hợp perk giữa bạn và đồng đội sẽ góp phần quyết định thắng bại của trận đấu. Một điểm độc đáo của KF là khi bạn hạ gục đối phương từ khoảng cách xa hoặc bằng các pha "headshot", cơ chế làm chậm thời gian (ZED) xuất hiện. ZED đặc biệt hữu ích và cứu bạn nhiều bàn thua trông thấy khi chơi ở cấp độ khó cao nhưng cũng phản tác dụng trong một số trường hợp. Lối chơi của KF sẽ chẳng có gì đáng phàn nàn nếu không vướng phải một số lỗi lớn. Đơn cử như công đoạn chuyển cảnh, bạn chỉ có thể hoàn thành màn chơi nếu hạ gục hết số lượng specimen mà game tung ra. Sẽ rất không may trong trường hợp chỉ còn sót lại một specimen nhưng nó lại tàng hình và mắc kẹt ở góc nào đó mà việc tìm ra specimen này hoàn toàn không dễ dàng.

Dù có hỗ trợ cả đơn lẫn mạng nhưng chế độ chơi đơn của KF chỉ là bước đệm để phần chơi mạng tỏa sáng. Số lượng bản đồ trong phần chơi mạng chỉ dừng lại ở con số 5, tuy nhiên chúng đều khá rộng lớn và có đủ ngóc ngách cho bạn lẩn trốn. Ngoài ra, KF còn cho phép bạn chọn lựa 4 cấp về độ dài cũng như độ khó của game. Nếu vẫn cảm thấy chưa vừa sức, bạn có thể tinh chỉnh mọi thứ tùy thích từ khoảng thời gian giữa 2 đợt tấn công cho đến số lượng specimen để bộ lên màn hình cùng lúc. Người chơi cũng sẽ gặp một chút rắc rối trong quá trình kết nối với máy chủ để chơi trực tuyến. Do một số thông tin không được cập nhật chính xác nên KF thường đứt mạng hoặc gây tình trạng "lag" rất khó chịu. Cách khắc phục cho đến thời điểm này là dạo quanh các chủ đề trên diễn đàn của Valve, Tripwire và tìm những cổng (port) tối ưu cho việc kết nối mà nhà phát triển khuyến cáo. May thay khi đăng nhập thành công thì mọi việc diễn ra khá suôn sẻ. Thật vui nhộn khi cùng bạn bè tỏa ra khắp chiến trường, lợi dụng yếu tố địa hình để hạ gục từng đợt specimen tràn tới cũng như phối hợp với nhau nhằm hạ gục tên trùm Patriarch.

Hợp nhãn, nghe tốt

Thoạt nhìn không ai nghĩ đồ họa của KF được dựng trên một engine già nua đã hơn 5 năm tuổi. Nhiều người lo ngại vì ấn tượng đầu tiên đập vào mắt họ chính là hệ thống menu quá xấu và rắc rối. Vậy mà những khung cảnh trong game đã làm họ hài lòng, tuy độ chi tiết không cao do ứng dụng công nghệ cũ Pixel Shader 2.0, nhưng nhà phát triển đã khéo léo sử dụng tông màu tối để che đi những khiếm khuyết đó và kết quả là bạn có được những quái vật, màn chơi đẹp không kém gì Left 4 Dead, thậm chí còn có phần nhỉnh hơn về thiết kế và ánh kim của các loại vũ khí. Quan trọng nhất là KF đòi hỏi cấu hình khá "mềm" nên sẽ thu hút nhiều game thủ, trong đó có một lượng lớn những người chỉ trang bị được cỗ máy tầm trung hoặc phổ thông.

Hiệu ứng âm thanh rất tuyệt đặc biệt là tiếng súng đạn, nghe rất chắc và tròn âm. Lồng tiếng gây phản cảm nhất là giọng tay đi buôn, tuy vậy phần nhạc nền với những ca khúc metal rock đầy máu lửa sẽ khiến bạn có đủ dũng khí mà tiếp tục chiến đấu và khai phá hết những tính năng độc đáo mà KF còn ẩn chứa.

Đáng chơi!

Dù chưa thể sánh với những game bắn súng góc nhìn thứ nhất thuộc hàng đỉnh, song những gì KF thể hiện đã để lại trong lòng mọi người nhiều ấn tượng tốt đẹp. Nếu khắc phục được hết các lỗi vụn vặt còn tồn tại trong lối chơi lẫn đồ họa và phát triển thêm những đặc tính mới hợp gu người chơi thì chắc rằng KF sẽ còn tiến rất xa trong tương lai. Giờ thì còn chờ gì nữa mà không cùng bạn bè tận hưởng những ngày hè nóng bỏng với KF.

PHƯỢNG LINH

Still Life

HỒI KẾT MỘT CHUYỆN ÁN

Ra mắt năm 2005, Still Life mang đến cho các game thủ mê phiêu lưu một niềm vui mới với những khung cảnh chuyển đổi giữa Prague (vào những năm 1920) với Chicago (hiện tại) để giải quyết một vụ án sát nhân hàng loạt. Đáng tiếc là vì lý do tài chính nên Microids phải tạm ngừng thực hiện Still Life. Mãi đến bốn năm sau, trò chơi này mới tiếp tục được câu chuyện dang dở.

Cuộc chơi tiếp tục

Giống phiên bản đầu tiên, các cảnh trong Still Life 2 được chia thành 2 phần giữa 2 nhân vật khác nhau mà người chơi có thể điều khiển. Đó là nữ điều tra viên FBI Victoria McPherson (Vic) vẫn đang lần theo dấu tên sát nhân được mệnh danh "East Coast Killer". Nhân vật còn lại là phóng viên truyền hình tên Paloma Hernandez.

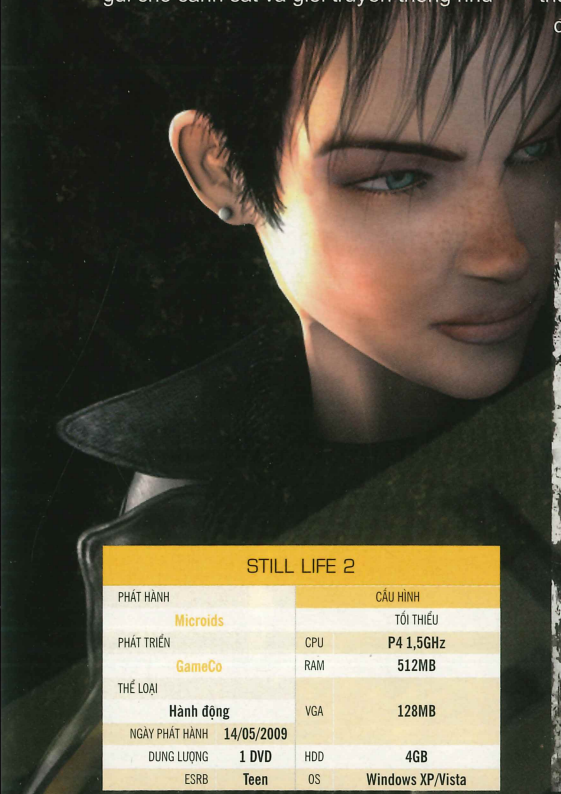
Cốt truyện tập trung vào một tên sát nhân hàng loạt chuyên bắt cóc phụ nữ và tra tấn họ đến chết. Hắn luôn ghi lại tội ác đã thực hiện vào băng video, sau đó gửi cho cảnh sát và giới truyền thông như là lời thách thức. Tên tội phạm này hết sức cẩn thận và cực kỳ chuyên nghiệp, không hề để lại một bằng chứng nào khác ngoài những cuộn băng video. Người ta chỉ thấy hắn đeo mặt nạ phòng hơi độc và nói chuyện bằng một giọng cải biến, nên không tài nào có được nhân dạng chính xác để lần ra thủ phạm.

Trong game, Paloma trở thành một nạn nhân mới bị bắt cóc và Vic phải tìm và giải cứu nữ phóng viên này. Cảnh quay chuyển đổi qua lại về cuộc điều tra của Vic và sự cố gắng đào thoát của Paloma. Qua thiết bị liên lạc, tên sát nhân đánh thức Paloma, nói rằng cô ta đã bị hạ độc và chỉ còn ít phút nữa là phát tác nếu cô không kịp tìm ra thuốc giải. Người chơi sẽ phải nhanh chóng lục soát căn phòng để giải quyết tình huống này ngay lập tức, nếu không Paloma sẽ chết và tên sát nhân lại một lần nữa kịp tạo thêm một ác tích mới.

Still Life 2 có thêm một số nhân vật hỗ trợ Vic như các cộng sự Forest Garris vụng về nhưng tò mò, James Hawker có nhiều ý tưởng lại không đáng tin. Bên cạnh đó còn có một nhân vật nữ khác luôn tìm cách ngăn trở cuộc điều tra của Vic. Theo diễn tiến của game, người chơi sẽ biết về cái chết đã xảy ra với người bạn trai cũ của Vic và lý do tại sao Vic rất sợ lửa. Những phần thông tin hồi tưởng này giúp các tình tiết trở nên đa dạng hơn.

Đau đầu!

Mặc dù có số lượng nhân vật không nhiều nhưng thời gian chơi Still Life 2 không hề ngắn. Vẫn được thể hiện qua



STILL LIFE 2			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Microids		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1,5GHz
GameCo		RAM	512MB
THỂ LOẠI		VGA	128MB
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	14/05/2009	HDD	4GB
DUNG LƯỢNG	1 DVD	OS	Windows XP/Vista
ESRB	Teen		

góc nhìn người thứ 3 cùng với kiểu điều khiển "trỏ và nhấn" quen thuộc, cách chơi của phiên bản mới lại có sự khác biệt với phiên bản gốc: game kết hợp kiểu điều tra giống dòng game CSI cùng nhiều phân đoạn sống còn (bởi bẫy rập của tên sát nhân), đồng thời cũng pha trộn kiểu đố bẻ khóa giải mã cùng với dạng câu đố cổ điển hợp/rã các vật trong kho chứa đồ.

Pha trộn với kiểu phiêu lưu truyền thống là dạng câu đố chạy đua với thời gian vô cùng căng thẳng, luôn khiến người chơi phải tăng hết tốc lực chạy đua vì kẻ thua cuộc có kết cục khá thảm: game áp dụng nguyên tắc "đúng ngay từ đầu" khá chặt nên chỉ cần một chút sơ sót trong khâu chuẩn bị, người chơi sẽ thua cuộc và phải tải lại game vì không có cách nào để thời gian "đua" ngừng trôi. Chính đặc điểm này sẽ "lọc người chơi": dễ làm nản lòng những "tay mơ" nhưng lại là thử thách khá thú vị với những tay chơi sành sỏi.

Nếu chỉ như trên thì có lẽ chỉ cần sử dụng tính năng tự động lưu game (auto save) thường xuyên là đủ. Nhưng không, chính người chơi phải tự lưu game thường xuyên. Hậu quả từ các cuộc đua với thời gian là luôn gây ra trạng thái nghỉ ngờ khiến người chơi phải tạm dừng mạch game để tải lại đoạn trước đó đã chơi qua. Ví dụ, ở một thời điểm nào đó, các tình tiết gây nghi ngờ là người chơi đã bỏ qua một chi tiết đáng chú ý nào đó ở đoạn đối thoại quan trọng trước đấy, khiến bạn phải load lại game để tìm hiểu. Đây là một trong số ít các game phiêu lưu có độ khó cực khiếp vì người chơi chẳng biết mình phải tìm và có thể tìm được cái gì ở cảnh ấy. Rất nhiều các vật dụng quan trọng bị che giấu trong bóng tối, mà game thì không cho bạn hiệu chỉnh độ sáng. Vì vậy người chơi phải hết sức cố gắng tìm tòi, lùng sục chúng ở độ phân giải cố định 1024x768. Không chỉ vậy, có nhiều tình huống khiến nhân vật "chết bất đắc kỳ tử" do rơi vào bẫy mà tên sát nhân đã giải sẵn. Do đó, lưu game thường xuyên sẽ giúp người chơi không phải tải lại nhiều cảnh đã qua.

Càng về cuối, Still Life 2 càng thực sự khó bởi kho đồ là một dạng "cực hình" khác: cả 2 nhân vật Vic lẫn Paloma chỉ có thể mang một số thứ tại một thời điểm và người chơi buộc lòng phải cất những thứ không thường dùng hoặc tạm cho là không quan trọng vào các hộp chứa đồ. Kho chứa đồ chỉ có 16 ô để trữ vật dụng khiến mọi việc càng trở nên nặng nề hơn khi phải chạy đi chạy lại chỉ để lấy món đồ mà bạn quyết định không mang theo trước đó không lâu. Bên cạnh sự khó khăn từ kho đồ, còn có một số câu đố đòi hỏi phải nhanh trí. Đó là các mã khóa cửa rất khó bẻ dù có thể có sẵn các đầu mối, nhưng lại thường yêu cầu được phân tích và so sánh kỹ lưỡng.

Hệ thống gợi ý trong game cung cấp một số đầu mối liên quan đến các chi tiết chính như các vật dụng đặc biệt nhưng không hữu ích nhiều. Người chơi sẽ phải tự tay thực hiện và hết sức cố gắng cũng như tăng tinh thần trọng. Một game khó đòi hỏi phải có các sự kiện thực sự khơi dậy lòng tin của người chơi nhằm giúp họ có sự thỏa mãn cao sau khi hoàn thành nhưng Still Life 2 chưa đạt đến "độ chín" như thế. May mắn là phần lớn các câu đố có tính hợp lý cao và thú vị trừ những câu liên quan đến việc tìm đồ của Vic như tìm dấu vân tay, các vết máu hay các mùi vị lạ đáng ngờ. Một vài cảnh Vic phải vô hiệu hóa các bẫy rập và dùng chúng để "phản đòn" kẻ đặt bẫy.

"Nghe, nhìn" của Still Life 2 đạt trung bình khá. Phần lớn câu chuyện trong Still Life 2 diễn ra tại ngôi nhà cũ xiêu vẹo nằm sâu trong rừng nhưng có một hệ thống đường hầm phức tạp mà cả 2 nhân vật nữ phải dò tìm, khám phá. Thực sự chỉ có vài địa điểm gây nên sự sợ hãi, còn phần lớn các căn phòng đều mang vẻ nhếch nhác như một buồng giam. Môi trường được dựng 3D nhưng là một game phiêu lưu nên chưa có gì đáng chú ý. Các nhân vật có động tác đi chuyển linh hoạt nhưng game không cho qua nhanh các đoạn nhân vật mở cửa. Giọng lồng tiếng đạt yêu cầu, các đoạn thoại sống động luôn giữ cho người chơi bám sát cốt truyện dù kiểu nhép môi hơi "bẹo". Nhạc nền dượm buồn như ẩn chứa điều gì đó xui xẻo, quái gở nhằm thử thách tinh thần của bạn bên cạnh các hiệu ứng âm thanh sống động.

Nhìn chung Still Life 2 tương đối hấp dẫn nhưng ít có tính bất ngờ. Liệu bạn có đủ sức đi đến cuối vụ án, lật mặt nạ tên sát nhân East Coast Killer hay không khi mà tình tiết game dẫn đến 2 kết cục: 1 đúng, 1 sai?

AN AN

ƯU:	KHUYẾT:
• Các tình tiết linh hoạt. • Lối chơi đa dạng.	• Quá khó cho người chơi mới.

VinaGame Tencent 腾讯

SPEED.ZING.VN

Zing Speed

HẾT GA, HẾT SỐ!

27/06/2009 đến 27/07/2009

ĐUA XE ẢO TRÚNG XE THẬT

Mỗi tiếng đua xe nhận quà may mắn trong game

Quà tặng đặc biệt dành cho tất cả người chơi mới

Chơi MIỄN PHÍ tại 10.000 phòng net trên cả nước 27/06/2009

Phòng net cài game ZINGSPEED trúng xe AIR BLADE

Mỗi tuần 5.000.000đ cho tay đua số 1

Đua TOP lãnh 200.000.000đ

04 TVi LCD 32"

04 XBOX 360

TẤT CẢ VÌ GAME THỦ ĐAM MÊ TỐC ĐỘ

Vào ngày **27** tháng **6**, game đua xe **Zing Speed** "**hết ga hết số**" chính thức **Open beta**, đúng như **lời hứa của ông Lê Anh Minh**, Giám đốc sản phẩm Zing Speed "Chỉ đến khi nào **Zing Speed** hoàn thiện nhất, chúng tôi mới tiến hành **open beta**".

Song song với việc game này open beta, là những thông tin thú vị nhất dành cho toàn bộ game thủ Zing Speed. Đó là 6 sự kiện hấp dẫn trong chuỗi những sự kiện chào đón ngày game Zing Speed ra mắt cộng đồng, gồm có Đua top, Vua tốc độ, Xe khủng mừng OB, Nhận quà may mắn, 10.000 điểm chơi miễn phí, Cài Zing Speed trúng Air Balde.

1. Sự kiện Đua top

Từ 10:10 ngày 27/06/2009 tức từ thời điểm Zing Speed open beta, bất kỳ tay đua Zing Speed nào tham gia đua và đạt cấp trong game, đều có cơ hội nhận giải thưởng, với tổng trị giá giải thưởng lên đến 200 triệu tiền mặt, được trao tận tay cho game thủ. Bằng cách tham gia đua xe, liên tục chiếm và giữ ngôi vị cao nhất trong các bảng xếp hạng, thì các tay đua càng có nhiều cơ hội nhận giải thưởng. Thông tin chi tiết về top đua xe cũng như danh sách trúng giải, liên tục được cập nhật tại trang http://speed.zing.vn/intro/dua-top-lan200trieu/gioithieu.htm

Sự kiện Đua top sẽ kết thúc vào lúc 23:59 ngày 18/07/2009.

2. Vua tốc độ

Cùng mục đích tôn vinh những tay đua kiệt xuất nhất trên đường đua Zing Speed, "Vua tốc độ" tìm kiếm các tay đua chiến thắng mỗi tuần. Tất cả những tay đua của Zing Speed, kể cả các tài khoản chơi trong Closed-Beta và tài khoản mới tạo từ Open Beta đều có cơ hội tham gia và trở thành Vua tốc độ. Chương trình kéo dài trong 4 tuần lễ. Mỗi tuần sẽ có một bản đồ được lựa chọn để tất cả tay đua tham gia chinh phục với hình thức đua Tốc độ cá nhân. Tay đua nào hoàn thành với thời gian ngắn nhất sẽ được xác nhận thành tích xuất sắc nhất của tuần và trao thưởng. Thời gian tìm kiếm Vua tốc độ bắt đầu từ 10:10 ngày 27/06/2009 đến 24:00 ngày 26/07/2009.

Giải thưởng mỗi tuần là 5.000.000 đồng dành cho tay đua xuất sắc nhất. Tìm hiểu kỹ hơn về Vua tốc độ tại trang http://speed.zing.vn/intro/vua-toc-do/gioithieu.htm

3. Xe khủng mừng OB

Đây chính quà tặng thực tế nhất mà bất kỳ tay đua nào cũng mong muốn: một chiếc xe khủng có kiểu dáng cực đẹp cùng với tốc độ đẳng cấp nhất. Tất cả mọi tay đua tham gia đua vào thời điểm game open beta, 10:10 ngày 27/6 đến 23:59 ngày 29/6, sẽ được sở hữu một chiếc xe sành điệu trong vòng 7 ngày. Đặc biệt đó toàn là những chiếc xe "độc" mà game thủ rất khó "giao dịch" trong các gian hàng mua sắm của Zing Speed. Mời các tay đua truy cập vào trang http://speed.zing.vn/intro/xe-khung/gioithieu.htm để nhận xe khủng nhé!

4. Nhận quà may mắn

Từ 10:10 ngày 27/06/2009 đến 23:59 ngày 04/07/2009, các tay đua tham gia Zing Speed sẽ có cơ hội nhận những phần quà ngẫu nhiên từ hệ thống game Zing Speed. Quà tặng này sẽ tạo thêm một niềm vui nho nhỏ, một sự nôn nao chờ đợi đến khi kết thúc mỗi cuộc đua, để tất cả tay đua sẽ thêm yêu thế giới Zing Speed vốn dĩ đã luôn đầy ắp bất ngờ và tiếng cười. Đặc biệt, quà tặng sẽ được trao tay cho các game thủ đã trải qua 20 trận thử thách tay lái "lụa" của chính mình. Thông tin hiện có tại http://speed.zing.vn/intro/nhan-qua-may-man/gioithieu.htm

5. 10.000 điểm chơi miễn phí

Sự kiện 10.000 điểm chơi miễn phí chỉ diễn ra một ngày duy nhất, ngày Zing Speed open beta 27/6, từ 10:10 đến 20:30. Tại hai đầu thành phố Hồ Chí Minh và Hà Nội, cũng như các tỉnh xuyên Việt, sẽ có 10.000 phòng máy miễn phí giờ chơi cho tất cả các game thủ muốn thử sức đua xe trong ngày đầu tiên game open beta.

Địa điểm phòng máy chơi Zing Speed miễn phí tại http://speed.zing.vn/intro/10000diem-choi/gioithieu.htm

6. Cài Zing Speed trúng Air Balde

Cuối cùng là một thông tin hấp dẫn do Zing Speed đem lại: đó là lần đầu tiên các chủ phòng máy cài đặt game Zing Speed sẽ có cơ hội trúng xe Air Blade. Chương trình áp dụng cho tất cả phòng máy trên cả nước, với hình thức tham gia vô cùng đơn giản: Cài đặt Zing Speed tại phòng máy, nhận mã quay số trúng thưởng. Rất nhiều giải thưởng đang chờ các vị chủ phòng máy khám phá. Thời gian diễn ra sự kiện từ 10:10 ngày 15/07/2009 đến 23:59 ngày 23/07/2009. Ngoài ra, các chủ phòng máy may mắn khác còn có cơ hội nhận tiền mặt và những chiếc áo thun Zing Speed dễ thương nhất.

Mọi quan tâm xin tìm đến trang http://speed.zing.vn/intro/trung-airBlade/gioithieu.htm

Niềm vui thích của game thủ, chính là động lực lớn nhất để game Zing Speed ngày một hoàn thiện hơn. Mời các game thủ nhanh chân tham gia vào cuộc đua tốc độ mang tên Zing Speed ngay từ hôm nay nhé!

Nhã Phương

TÌM ĐƯỜNG VỀ NHÀ

ƯU
- Cách chơi độc đáo.
- Hình ảnh đẹp, nhân vật đáng yêu.

KHUYẾT
- Mất nhiều thời gian khi làm nhiệm vụ tìm các vật phẩm đặc biệt.

Wandering Willows là một cuộc phiêu lưu độc đáo. Do khinh khí cầu bị hỏng, nhân vật chính bị mắc kẹt trên một hòn đảo kỳ quái mà cư dân rất thân thiện và có những thú cưng (pet) ngộ nghĩnh, đáng yêu. Thế nhưng đó không phải là nhà của bạn, vì vậy người chơi phải tìm kiếm cơ hội để về nhà thông qua việc xây dựng các mối quan hệ với cư dân trên đảo.

Để người khác giúp bạn, trước hết bạn phải chủ động giúp họ. Trong game, người chơi phải nói chuyện nhiều với các nhân vật khác để xác định đúng thứ mà họ cần. Khi đã rõ nhiệm vụ, người chơi sẽ đi khắp nơi để tìm kiếm hoặc thực hiện yêu cầu của mọi người, đó có thể là các loại thực phẩm, nguyên vật liệu, hoa... Có lúc bạn cần tìm vải cho người ta may quần áo, hoặc đơn giản hơn là đi nướng một ổ bánh mì. Mỗi lần người chơi giúp đỡ ai đó, độ thân thiện với người ấy sẽ tăng lên cho đến khi hình thành một mối quan hệ bạn bè tốt đẹp.

Mọi cư dân đều muốn trao đổi, mua bán hàng hóa với bạn, nên bạn sẽ phải đi vòng khắp đảo để "phục vụ" họ dưới rất nhiều dạng nhiệm vụ khác nhau nhưng cùng chung mục đích là tìm cách phục chế các thiết bị phục hồi khinh khí cầu – thứ duy nhất đưa bạn trở về nhà.

Tiền tệ sử dụng trong game có tên là Willobees và có thể kiếm được bằng cách bán các vật phẩm tại cửa hàng may, cửa hàng bán hoa hay cửa hàng thực phẩm. Một khi đã hoàn thành các nhiệm vụ chính ở thị trấn Grassland, bạn sẽ được đến thị trấn Tropics để làm quen với 6 nhân vật khác và tiếp tục chuyến hành trình của mình.

Trợ giúp đắc lực cho bạn sẽ là một trong số khoảng 40 thú cưng với các đặc điểm mạnh, yếu khác nhau như leo trèo, đào bới. Người chơi cũng có thể huấn luyện thú cưng để tăng điểm kỹ năng của chúng hoặc trang bị cho thú cưng những loại vật phẩm cộng điểm kỹ năng. Nhằm tăng cường độ thử thách, trò chơi ẩn giấu nhiều vật phẩm để người chơi tìm kiếm như bộ sưu tập trứng pet – phải "dụ" các con vật cho trứng.

Cách chơi độc đáo, hình ảnh sinh động, cốt truyện thú vị cùng các nhân vật đầy màu sắc là thế mạnh của Wandering Willows, dễ thu hút lứa tuổi thiếu nhi.

Mặt khác, do game không giới hạn về thời gian trong các nhiệm vụ nên chơi rất thoải mái. Muốn hoàn thành game, tổng cộng bạn phải thực hiện 162 nhiệm vụ, trong đó có 9 nhiệm vụ sửa chữa khinh khí cầu. Kết quả cuộc chơi được đánh giá dựa theo loại danh hiệu mà bạn nhận được như Entrepreneur hay Social Butterfly.

BÁCH HOA

WANDERING WILLOWS

PHÁT HÀNH	Play First
PHÁT TRIỂN	Play First
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	24/03/2009
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,5GHz, RAM 256MB, VGA 64MB, HDD 50MB, Windows XP/Vista

INFAMOUS	
PHÁT HÀNH	Sony
PHÁT TRIỂN	Sucker Punch
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	26/05/2009
ESRB	Mature

Siêu nhân DIỆN QUANG

inFAMOUS

VỚI MÀN TRÌNH DIỄN HOÀNH TRÁNG VÀ ẤN TƯỢNG, INFAMOUS KHÔNG CHỈ CHỨNG TỎ LÀ TỰA GAME ĐỘC QUYỀN XUẤT SẮC CHO PS3 MÀ CÒN KHIẾN NHỮNG GAME HÀNH ĐỘNG PHI TUYẾN (SANDBOX) RA MẮT CÙNG THỜI ĐIỂM NHƯ RED FACTION GUERRILLA, PROTOTYPE PHẢI DÈ CHỪNG!

Mặc dù sản phẩm đầu tay Rocket: Robot on Wheel ra mắt năm 1999 trên Nintendo 64 khá thành công, nhưng chỉ đến khi bắt tay thực hiện sê-ri Sly Cooper dành cho PS2 (được đánh giá là bộ ba game platform hay nhất trên PS2 cùng Jak & Daxter và Ratchet & Clank), tên tuổi của Sucker Punch mới bắt đầu nổi lên như một trong những nhà phát triển game độc quyền uy tín nhất cho các nền máy của Sony. Năm 2009 lại là cột mốc đáng nhớ của Sucker Punch khi sản phẩm mới nhất của họ dành riêng cho hệ máy PlayStation 3 - inFamous tiếp tục khuấy động làng game.

ƯU

- Độ kịch tính cao.
- Nghe nhìn xuất sắc.
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT

Khung hình không ổn định ở một số cảnh chơi.

SIÊU ANH HÙNG BẤT ĐẮC DĨ

inFamous đưa người chơi đến với Cole, một cư dân của thành phố Empire City. Trong một lần vận chuyển một kiện hàng (chứa quả cầu Ray Sphere) theo yêu cầu của khách đến khu vực Historical District, bất ngờ khi kiện hàng này đã phát nổ. Sức công phá lớn của vụ nổ khiến rất nhiều người dân bị thiệt mạng. Không những vậy nhiều khu vực bên trong thành phố bị mất điện đột ngột và chính quyền buộc phải cách ly, cô lập nơi đây với thế giới bên ngoài. Tình trạng này khiến Empire City trong phút chốc trở thành một khu vực bất ổn về an ninh với nhiều phe phái tranh giành quyền kiểm soát thành phố.

Về phần Cole, sau vụ nổ khủng khiếp này, anh không những không hề hấn gì mà trái lại còn được sở hữu thêm siêu năng lực là có thể nạp và điều khiển các dòng điện di qua người theo ý muốn. Tuy nhiên, tin đồn anh là "tội đồ" gián tiếp gây ra vụ nổ đã lan nhanh khắp thành phố. Nhiều người dân trong đó có cả bạn gái anh là Trish (có người thân bị mất trong vụ nổ) căm phẫn và tìm cách chống lại anh. Tình thế này buộc Cole tìm đường thoát khỏi Empire City, nhưng chưa kịp trốn thì đã bị Moya – nhân viên FBI, phát hiện và bắt giữ. Biết được năng lực đặc biệt của Cole, Moya đề nghị Cole giúp cô khám phá bí ẩn về Ray Sphere đồng thời truy tìm tung tích của John – người chồng đã bị thất lạc của Moya hiện còn kẹt trong Empire City. Đổi lại, Cole sẽ được trả tự do sau khi thực hiện những việc trên.

LÔI CUỐN TỪ CÁCH CHƠI

Với một cốt truyện giống kiểu các siêu anh hùng trong truyện tranh của Marvel hay DC Comics, inFamous được định hướng trở thành game hành động phi tuyến. Người chơi có quyền quyết định những sự kiện diễn ra trong game theo một trong hai hướng tốt hoặc xấu tùy ý thích. Ví dụ sau khi dùng điện làm đối phương bất tỉnh, người chơi có thể bắt trói chúng giao cho chính quyền xử lý hoặc diệt luôn đối phương cho nhanh gọn. Hay thay vì hạn chế tổn thất cho những người dân vô tội bằng sử dụng những

chiêu phóng điện thông thường có sát thương vừa phải hoặc dụ đối phương sang những khu vực trống ít người qua lại, bạn có thể dùng những chiêu thức đánh lan gây sát thương diện rộng để giải quyết vấn đề theo kiểu "thân ai người nấy lo". Tùy vào cách hành xử mà bạn sẽ khiến người dân thành phố dè bỉu, khiếp sợ, tìm cách chống lại hoặc kính nể, tung hô trên các phương tiện truyền thông. Tùy theo cách hành xử mà người chơi có thể mở khóa những kỹ năng mới (cũng được phân theo hai hướng tốt và xấu) uy lực hơn.

Tuy không được trực tiếp điều khiển các phương tiện giao thông như hầu hết các game hành động phi tuyến khác trên thị trường, nhưng Cole lại sở hữu những kỹ năng leo trèo, đu bám không kém gì chàng hoàng tử trong Prince of Persia hay thích khách Altair trong Assassins Creed với khả năng trượt trên dây điện hoặc bay lượn (hiệu lực trong thời gian ngắn). Về khả năng chiến đấu, Cole chỉ có khả năng điều khiển điện của mình. Anh chàng có thể phóng ra những tia điện giống như bắn súng để diệt đối thủ. Ngoài ra, Cole có thể tạo ra những quả bom điện, hoặc các sóng điện từ gây sát thương rộng để tấn công nhiều đối thủ cùng lúc. Tất nhiên để thực hiện được những kỹ năng này đòi hỏi Cole phải luôn trữ một lượng điện nhất định trong người, bằng không anh chỉ là một người bình thường không hơn không kém. Vì thế, bạn phải luôn chủ động tìm kiếm các vật dụng có sử dụng điện như TV, xe hơi... bắt gặp trên đường đi để sạc lại cho Cole khi cần. Ngoài ra, bạn có thể tăng khả năng tích luỹ điện trong người Cole bằng cách tìm kiếm các "Blast Shard" nằm ẩn trong những ngõ ngách của thành phố.

Sức cuốn hút của inFamous còn thể hiện ở hệ thống nhiệm vụ rất hấp dẫn, kịch tính từ việc đơn giản như biểu diễn những kỹ năng theo yêu cầu của phóng viên để chụp ảnh lên báo đến phức tạp hơn như áp tải một nhóm tù nhân nguy hiểm đến trại giam, hoặc giải cứu những con tin đang bị nhóm khủng bố giam giữ. Điều đáng ghi nhận là trí thông minh của các đối thủ máy trong game rất đáng nể, và có những hành động rất "người", ví dụ như chờ quân tiếp viện đến rồi mới ra tay đồng loạt, hay phân chia bọc lót nhau rất tốt. Mặt khác, đối phương không những có số lượng đông đảo mà còn có cả các nhân vật sở hữu siêu năng lực ngang ngửa, thậm chí là trội hơn cả nhân vật chính. Điều này đòi hỏi ngoài việc kết hợp tốt những kỹ năng sẵn có của Cole, người chơi phải tập luyện phản xạ nhanh, óc quan sát nhạy bén.

SỐNG ĐỘNG NGHE NHÌN

Góp phần không nhỏ cho thành công của inFamous còn phải kể đến khả năng mô phỏng khá chi tiết thành phố Empire City, nơi mà Cole thực hiện sứ mệnh của mình. Người chơi dễ dàng cảm nhận được sự tồi tàn, tạm bợ của những khu nhà ổ chuột hay sự náo nhiệt sôi động ở các trung tâm lớn như quảng trường, công viên. Cảnh quan của những khu vực này cũng được thay đổi theo thời gian (ngày và đêm), như khi ra đường ban đêm các đèn chiếu sáng công cộng được thay thế cho ánh sáng ban ngày, bạn bắt gặp ít người tản bộ hơn cũng như cơ thể của Cole được bao quanh bằng những dòng điện sáng rất đẹp mắt. Các nhân vật phụ (NPC) cũng cư xử rất thật và đầy đủ các sắc thái, khi thấy người bị nạn không ít người đến hỏi han giúp đỡ, trong khi số khác lại bỏ chạy hoặc tìm chỗ núp an toàn để bảo vệ tính mạng. Song song đó, các hiệu ứng cháy nổ trong game cũng được tái hiện rất đã mắt, bảo đảm không kém gì những bộ phim hành động của Hollywood. Sự kết hợp rất hài hòa giữa hiệu ứng âm thanh mô phỏng và lồng tiếng được thực hiện rất chuyên nghiệp, bắt được hồn nhân vật khá hoàn hảo.

Ở những phân đoạn gần cuối game hiện tượng khung hình trồi sụt bắt đầu xuất hiện khi lượng đối thủ cũng như hiệu ứng cháy nổ xuất hiện nhiều hơn. Tuy nhiên, do chỉ chiếm thời lượng không đáng kể nên điều này sẽ không ảnh hưởng nhiều đến quá trình chơi game.

KHÓ TỪ CHỐI

Sau bữa tiệc no nê với Killzone 2 hồi cuối tháng hai vừa rồi, các game thủ sở hữu PS3 mới lại có cơ hội thưởng thức thêm một tựa game độc quyền chất lượng đỉnh như inFamous. Với thời lượng chơi khá dài (hơn 30 tiếng), nhiều kết thúc và tuỳ chọn khác nhau cùng mảng nghe nhìn được đầu tư xuất sắc, inFamous chắc chắn sẽ có được doanh số bán khả quan, cũng như hứa hẹn gặt hái những giải thưởng lớn từ các tạp chí và trang game uy tín.

THIÊN KIM

RAG DOLL KUNG FU: FISTS OF PLASTIC	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Tarsier Studios
THỂ LOẠI	Đối kháng
NGÀY PHÁT HÀNH	09/04/2009
ESRB	Everyone 10+

CÔNG PHU NGƯỜI NỘM

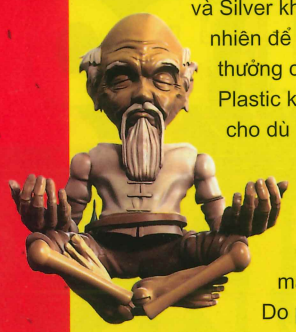
Trong giai đoạn làm việc cho Lionhead Studios, nhà thiết kế Mark Healey cùng một số đồng nghiệp đã sử dụng thời gian rỗi để phát triển một game độc lập mang tên Rag Doll Kung Fu (RDKF) vào năm 2005. Với ý tưởng xây dựng một game theo thể loại song đấu, nhưng không dùng các chiêu thức dựng sẵn mà thông qua việc điều khiển chuyển động các bộ phận trên cơ thể nhân vật để tạo ra các tương tác vật lý khác nhau, RDKF đã tạo được sức hút lớn và trở thành game đầu tiên của hãng thứ 3 (third-party) được phát hành qua kênh phân phối trực tuyến Steam của Valve. Mark Healey đã rời Lionhead Studios, sáng lập studios Media Molecule và nhanh chóng khẳng định được tiếng tăm qua tựa game ấn tượng LittleBig-Planet (LBP), cùng lúc RDKF cũng có cơ hội tái xuất thông qua bản chuyển thể mang tên Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic (FoP) dành cho máy PS3.

CÓ CẢI TIẾN NHƯNG CHƯA ĐỦ SÂU

Hai yếu tố từng làm nên tên tuổi của RDKF là cơ chế tương tác tốt nhờ vào engine vật lý Havok và hệ thống điều khiển mới lạ, khi qua phiên bản FoP yếu tố đầu vẫn được giữ nguyên, trong khi đó yếu tố thứ 2 đã được thay đổi. Cơ chế tương tác vật lý tiếp tục gây được ấn tượng khi hệ thống điều khiển của FoP tương tự như trong LBP. Khác với việc dùng chuột điều khiển cử động của từng bộ phận của nhân vật trong bản PC, trong FoP việc đó được chuyển giao sang các nút bấm thuận tiện giúp đẩy nhịp độ game lên nhanh hơn. Các nút vuông và tam giác thực hiện các đòn đánh tay và chân, nút X là động tác nhảy và nút O phòng thủ. Nút R1 dùng để nắm lấy đối phương và các đồ vật, núm analog trái giúp di chuyển nhân vật và định hướng cho các đòn đánh và núm analog phải để sử dụng các loại vũ khí mà bạn nhặt được. Ngoài ra tính năng cảm ứng của tay cầm PS3 cũng được tận dụng. Người chơi lắc nhẹ tay cầm để tạo ra các quả cầu nội công có thể ném vào đối thủ, lật ngược tay cầm để giúp nhân vật vận công hồi phục máu và giật nhẹ tay cầm theo hướng đòn đánh để tạo ra các pha vừa bay vừa tấn công đối thủ. Tuy nhiên các động tác cảm ứng này không được nhạy lắm và dễ gây mỏi

tay khi chơi.

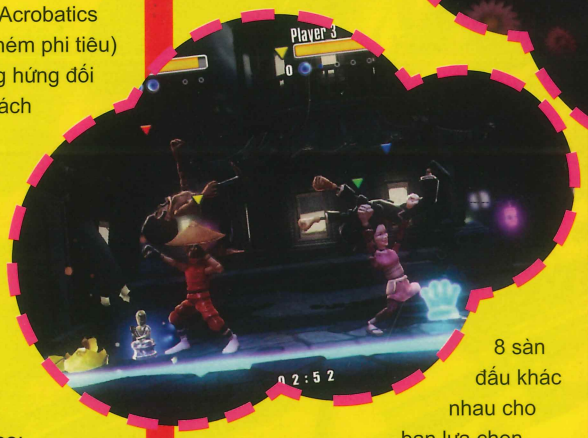
Phần chơi chính trong FoP mang tên Challenges bao gồm nhiều thử thách là các mini-game nhỏ. Một số mang tính đối kháng như Survival (chiến đấu với nhiều đối thủ) hoặc Cleaning Up (ném đối thủ khỏi sàn đấu), một số đòi hỏi sự khéo léo như Acrobatics (nhào lộn), Sharpshooter (ném phi tiêu) hay Kung Fu Juggling (tung hứng đối thủ). Cũng có những thử thách khá ngộ nghĩnh như King of the Hill (thi nhảy múa), Capture the Fish (tranh tài ném cá vào rổ) hay Way of the Firefly (vừa bay vừa tấn công các mục tiêu). Tùy theo kết quả đạt được sau khi hoàn thành các thử thách, người chơi sẽ được 1 trong 4 cấp phần thưởng từ thấp đến cao: Bronze, Silver, Gold và Plastic. Thoạt nhìn các thử thách tưởng chừng khá phong phú, nhưng thật sự người chơi có thể hoàn thành một cách nhanh chóng và đạt được các phần thưởng Bronze và Silver khá dễ dàng. Tuy nhiên để đạt được phần thưởng cấp Gold và Plastic không dễ dàng gì, cho dù bạn chơi lại nhiều lần chưa chắc đã được, do mức thử thách đến độ hơi vô lý mà game đưa ra.



Do phần chơi này hơi đơn giản và thiếu chiều sâu nên khó lòng giữ chân người chơi lâu khiến giá trị chơi lại của game không cao.

Các nhân vật trong FoP không phải là những đấu sĩ bình thường mà là những người nộm bằng nhựa ngộ nghĩnh. Ngoài những nhân vật có sẵn để lựa chọn, người chơi có thể tạo ra nhân vật theo ý mình qua phần Character Editor. Với các bộ phận riêng lẻ gồm mắt, mũi, tay, chân, trang phục... mở khóa được khi hoàn thành các thử thách, bạn hoàn toàn có thể lắp ráp lại để cho ra một chiến binh người nộm có ngoại hình độc đáo và ưng ý nhất.

Ngoài phần chơi Challenges, FoP còn hỗ trợ phần chơi multiplayer tối đa 4 người chơi với nhau. Phần chơi này ngoài 2 chế độ chơi quen thuộc là King of The Hill và Capture the Fish còn có các chế độ chơi Deathmatch và Dodgeball, với 8 sàn đấu khác nhau cho bạn lựa chọn.



Người chơi có thể bổ sung thêm các đối thủ máy cho đủ 4 người, chia đội thi đấu và thiết lập thời gian tối đa cho mỗi trận đấu. Khá ngạc nhiên là game chỉ hỗ trợ chơi multiplayer trên cùng một máy (local) mà không hề có phần chơi trực tuyến (online). Thật đáng tiếc khi game đã bỏ qua một tính năng mà máy PS3 hỗ trợ rất tốt qua dịch vụ PlayStation Network.

ĐIỂM SÁNG ĐỒ HỌA

Nếu FoP có một điểm gây được ấn tượng thì đó là phần đồ họa đẹp mắt. Tính hài hước được xem như yếu tố chủ đạo chi phối mọi thiết kế đồ họa. Các nhân vật được thể hiện chi tiết và đầy vẻ ngộ nghĩnh. Tuy có ngoại hình là những người nộm nhưng "họ" vẫn toát lên vẻ sinh động. Sàn đấu, phông nền và các vật thể trong game khá đẹp mắt đồng thời các hiệu ứng ánh sáng thể hiện tốt hơn hẳn phiên bản trên PC. Ngoài phần đồ họa, các bài nhạc nền mang đậm âm hưởng châu Á khá sôi động và phù hợp với tiết tấu nhanh của game. Tuy nhiên số lượng bài nhạc nền không nhiều nên dễ bị trùng lắp.

BỨC PHÁC THẢO DỞ DANG

Không thể sánh được về tính sáng tạo và hướng đến cộng đồng, FoP chỉ như một bức phác thảo dở dang nếu đặt cạnh kiệt tác hội họa LBP. Cũng dễ hiểu bởi FoP chỉ là game đầu tay của Mark Healey nên không tránh khỏi những khiếm khuyết. Có lẽ với FoP, mục tiêu chính gói gọn trong việc đem đến cho mọi người chút thời gian giải trí và giới thiệu được những ý tưởng sơ khai đã được sử dụng hình thành nên thành công sau này của LBP.

BÍCH CHI

ƯU:
- Tương tác vật lý tốt.
- Đồ họa đẹp mắt.

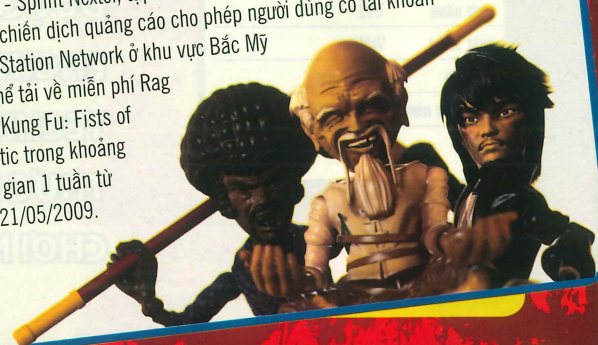
KHUYẾT:
- Các mục chơi đơn giản, thiếu chiều sâu.
- Thiếu phần chơi trực tuyến.

BẠN CÓ BIẾT

- Ý tưởng hình thành nên tựa game RDKF bắt đầu từ một đoạn phim võ thuật hài hước ngắn mà Mark Healey dàn dựng với dàn diễn viên "cây nhà lá vườn" gồm tác giả Mark Healey và những người bạn. Chiếc máy quay phim cũng được Mark Healey mượn của người khác. Cuối cùng toàn bộ kinh phí để mua sắm phục trang và dàn dựng đoạn phim chỉ gói gọn trong 50USD. Từ đây Mark Healey đã nẩy ra ý định phát triển một tựa game mang tính chất tương tự và sau này chính đoạn phim này được đưa vào làm phim chuyển cảnh trong game.

- Tính hài hước, cơ chế tương tác vật lý, hệ thống điều khiển và các nhân vật người nộm là những yếu tố mà tựa game gây tiếng vang lớn năm ngoái LBP đã kế thừa từ RDKF.

- Sprint Nextel, tập đoàn viễn thông lớn thứ 3 ở Mỹ, đã tài trợ cho chiến dịch quảng cáo cho phép người dùng có tài khoản PlayStation Network ở khu vực Bắc Mỹ có thể tải về miễn phí Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic trong khoảng thời gian 1 tuần từ 14-21/05/2009.



DU KÍCH LỮ ĐOÀN ĐỎ

RED FACTION GUERRILLA

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

RED FACTION: GUERRILLA	
PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	Volition
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	05/06/2009
ESRB	Mature

CHUYỂN HƯỚNG SANG GÓC NHÌN MỚI, LẠI ĐƯỢC XÂY DỰNG TRÊN PHIÊN BẢN MỚI CỦA ENGINE GEO-MOD (GEOGRAPHY MODIFICATION TECHNOLOGY), RED FACTION: GUERRILLA ĐÃ THỰC SỰ LỘT XÁC VÀ CỐNG HIẾN CHO NGƯỜI CHƠI NHỮNG GIÂY PHÚT GIẢI TRÍ HẤP DẪN...

Ngay từ lần xuất hiện đầu tiên vào năm 2001, Red Faction đã tạo được ấn tượng mạnh cả với người chơi trên PC lẫn console nhờ tính tương tác vật lý tuyệt vời của engine Geo-Mod, điều mà ít tựa game cùng loại có thể thực hiện tốt vào thời điểm đó. Thành công ở lần ra mắt đầu tiên, chỉ một năm sau phiên bản Red Faction 2 ra đời tuy không nhiều cải tiến. Nhưng đến gần bảy năm sau, các game thủ yêu thích dòng game này mới lại được thưởng thức phiên bản kế tiếp Red Faction: Guerrilla (RFG).

BỐI CẢNH

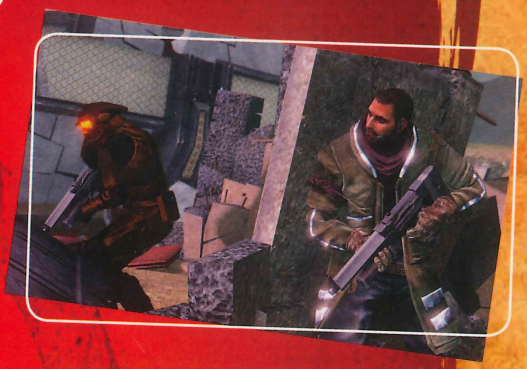
Năm 2125, nguồn tài nguyên trên Trái Đất ngày một cạn kiệt dần khiến nền kinh tế toàn cầu bắt đầu sụp đổ. Các tập đoàn lớn buộc phải khai thác tối đa tài nguyên trên sao Hỏa nhằm phục vụ cho nhu cầu của Trái Đất. Lực lượng Allies trong Red Faction năm nào giờ đã được đổi tên thành The Earth Defense Force (EDF), trở thành công cụ để các tập đoàn này đàn áp, bóc lột những người dân cư trú trên hành tinh Đỏ nhằm phục cho nhu cầu của mình.

Là một chuyên gia thuốc nổ lành nghề, Alec Mason nhập cư lên sao Hoả với hy vọng đoàn tụ với em trai Daniel. Alec sớm nhận ra Daniel là một thành viên của Red Faction, nhóm chống lại sự cai trị hà khắc của EDF. Sau khi em trai bị EDF sát hại, bản thân lại may mắn thoát chết trong gang tấc nhờ sự xuất hiện kịp thời của Red Faction, Alec quyết định gia nhập Red Faction với hy vọng có thể góp sức bình ổn tình hình đang rối ren.

THAY ĐỔI TOÀN DIỆN

Một trong những thay đổi lớn nhất của RFG so với hai phiên bản trước đây là phong cách game hành động góc nhìn thứ nhất đã được thay thế hoàn toàn bằng góc nhìn thứ ba theo kết cấu mở phi tuyến tính (sandbox) tương tự các sản phẩm Mercenaries 2, Just Cause. Song song với nhiệm vụ chính, người chơi có thể tự do lựa chọn hàng chục nhiệm vụ phụ khác nhau mà game cung cấp, giúp người chơi có thể giảm được sự ảnh hưởng của phe EDF, đồng thời lôi kéo được thêm nhiều thành viên mới cho Red Faction. Những việc làm này cũng sẽ giúp bạn nhận được nhiều trợ giúp hơn từ đồng đội về sau.

Bên cạnh hệ thống nhiệm vụ, RFG còn cung cấp cho người chơi một kho vũ khí, khí tài tương đối phong phú và đa dạng, từ chiếc búa Sledgehammer dùng cho cận chiến, súng điện Arc Welder có khả năng bắt nhiều mục tiêu cùng lúc, đến tên lửa Thermobaric có thể phá hủy hoàn toàn một xe tăng hạng nặng trong nháy mắt với vài phát trúng đích. Bên cạnh việc lăn bánh trên các chiến xa hạng nặng như Heavy Tank-A, điều khiển máy bay quân sự Assault Aircraft – AAX người chơi có thể sử dụng thêm các cỗ máy ủi, đào chuyên phục vụ cho công tác khai thác quặng nhưng



có sức hủy diệt khủng khiếp không kém gì các robot từng xuất hiện trong những phim khoa học giả tưởng. Điển hình là AmRuKuo Heavy Walker không chỉ kiên cố khó phá hủy, với cặp càng to khỏe nó còn có thể lật tung mọi chướng ngại vật trên đường đi.

Nhờ engine Geo-Mod 2, gần như 100% các vật thể, công trình kiến trúc trong game đều có thể bị phá huỷ hoàn toàn. Đây là điều mà chưa có game dạng sandbox nào thực hiện được trước đây. Điểm đáng chú ý khác là tùy vào cách tác động của người chơi mà các công trình này sẽ đổ sụp theo nhiều kiểu khác nhau thay vì theo một khuôn định sẵn. Ví dụ khi sử dụng thuốc nổ để công phá, các kết cấu của kiến trúc ngay chỗ thuốc nổ được đặt sẽ bị nát vụn đầu tiên rồi sau đó mới

đến các liên kết xa hơn.

Khả năng tái hiện chi tiết thực đến không ngờ này đã giúp cho những pha chiến đấu trở nên kịch tích và sống động hơn rất nhiều. Giả dụ như để hạ một chốt canh của phe đối phương, thay vì phải dùng súng ngắm để tỉa từng tên từ xa, hoặc càn quét theo kiểu siêu anh hùng, giờ đây bạn có thể dùng xe tăng nã đạn từ xa, hoặc chủ động dùng phương tiện cơ giới lao thẳng vào mục tiêu. Mỗi công trình sau khi phá hủy sẽ giúp game thủ thu nhặt được các mảnh sắt vụn (Salvage) quan trọng dùng để nâng cấp cũng như mua thêm các vũ khí mới. Cần lưu ý là so với trước đây, trí thông minh của máy (đặc biệt là phía đối phương) đã được cải thiện khá nhiều, bởi ngoài khả năng bọc lót, chọn vị trí tốt để ẩn náu chúng còn biết dùng vũ khí cũng như phương tiện cơ giới để ăn miếng trả miếng với người chơi.

CHƠI TRỰC TUYẾN KHẲNG ĐỊNH THẾ MẠNH

Song song với phần chơi đơn cuốn hút có thời lượng khá dài, RFG cống hiến thêm phần chơi mạng xuất sắc hỗ trợ 16 game thủ cùng một thời điểm. Ngoài những kiểu chơi quen thuộc như Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Siege... game còn vài kiểu chơi mới như Damage Control – các đội chơi phải tìm cách phá các công trình của đối phương, sau đó xây dựng thành công trình mới cho chính mình. Trong phần chơi này, người chơi có thể tạo và trang bị cho nhân vật của mình một trong những kỹ năng đặc biệt như hồi phục sức khoẻ nhanh, tàng hình trong thời gian ngắn thông qua 10 loại backpacks khác nhau. Tận dụng và khai thác tốt những lợi thế này sẽ giúp bạn giành ưu thế trước các bạn chơi khác.

Nếu không có điều kiện thưởng thức phần chơi trực tuyến, bạn vẫn có thể so tài tại địa bàn off-line (hỗ trợ tối đa 4 game thủ) tại phần Wrecking Crew. Mục chơi này hỗ trợ các kiểu chơi hoàn toàn khác so với mục chơi trực tuyến, đồng thời buộc game thủ tham gia theo kiểu tuần tự chứ không hỗ trợ cùng lúc theo kiểu chia sẻ màn hình nên đã phần nào giảm độ hấp dẫn đi khá nhiều.

Ưu
- Mô phỏng vật lý các vụ nổ tốt.
- Phần chơi trực tuyến cuốn hút.

Khuyết
- Tông màu, cảnh nền và kiểu thiết kế nhân vật còn đơn điệu.
- Âm thanh mờ nhạt.

Tuy phô diễn các hiệu ứng cháy nổ rất "mãn nhãn", nhưng khâu thiết kế nhân vật, cảnh nền và đặc biệt là tông màu lựa chọn trong RFG còn khá đơn điệu. Chất lượng lồng tiếng và mô phỏng trong game cũng rất mờ nhạt và không tạo được dấu nhấn đáng kể nào. Bù lại nhờ ăn điểm ở phần chơi trực tuyến cũng như khả năng tái tạo vật lý các vụ nổ tốt, RFG là lựa chọn không tồi nếu bạn đang tìm kiếm một game sandbox có chất lượng khá.

HUY VŨ

SỨC MẠNH GẤP 3 DA ĐẦU SẠCH THOÁNG!

OXY

GÀU

BỤI

NHỜN

MỚI

Là con trai,
mình giành lấy việc nặng nhọc, nhất là
di chuyển giữa cái nắng nóng đầy khói bụi...
Vì vậy da đầu trở nên ẩm ướt, tóc bám đầy bụi, ngứa vì gàu.
Đôi khi tóc còn có mùi nữa ☹ Còn có gái nào ngưỡng mộ mình? hix hix...

Dầu gội đầu **OXY PERFECT SHAMPOO** với **ZINC PCA 3 lần cuốn trôi: gàu, bụi bẩn, chất nhờn**. Hoạt chất Dimethicone nuôi dưỡng chân tóc.
Tóc khỏe, **da đầu sạch thoáng** hơn bao giờ hết.

Mua dầu gội OXY PERFECT SHAMPOO, được ngay vớ thể thao năng động.

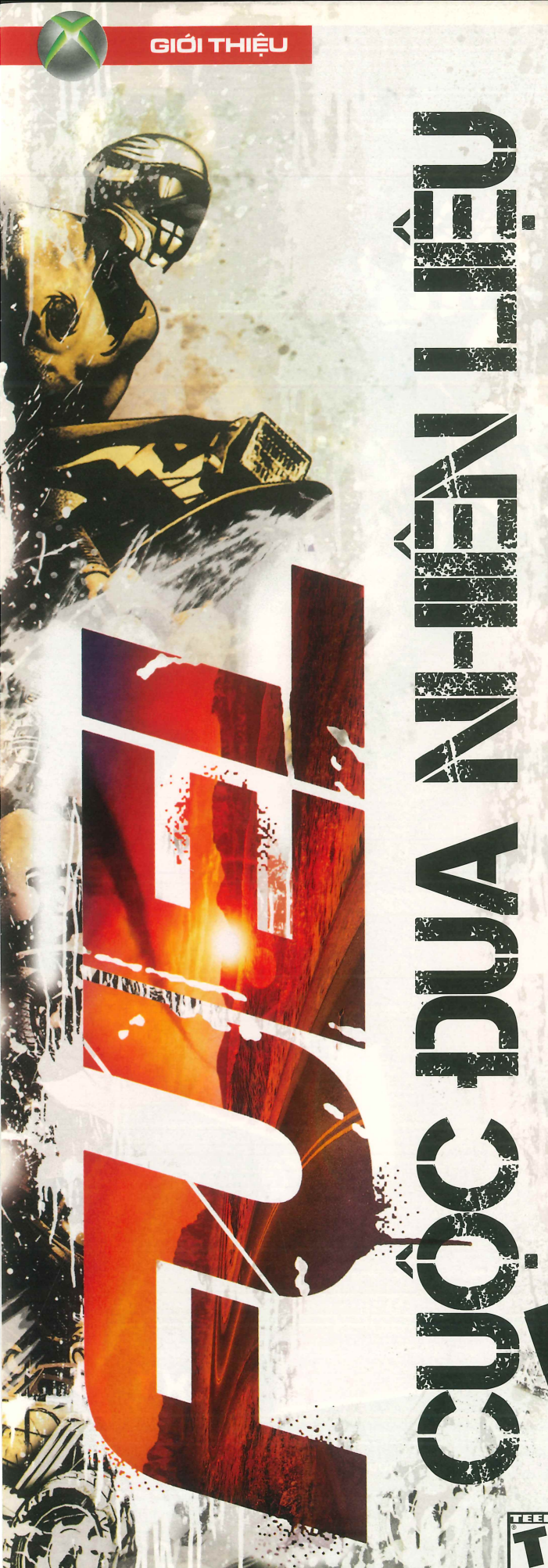
OXY – TÚT LẠI VẺ ĐẸP TRAI!

ROHTO
www.rohto.com.vn

www.oxyvn.com

CTY TNHH ROHTO-MENTHOLATUM (VIỆT NAM) • Lầu 18 Saigon Trade Center, 37 Tôn Đức Thắng, Q.1, Tp. HCM • ĐT: (08) 3822 9322 • Email: enquiries@rohto1.com.vn

CUỘC ĐUA NHIÊN LIỆU



Codemasters vốn không phải là cái tên xa lạ với các game thủ yêu thích thể loại game đua xe. Những thương hiệu nổi tiếng trong thể loại này của Codemasters phải kể đến TOCA Race Driver, GRID và đặc biệt là dòng game đua xe đường trường Colin McRae Rally với phiên bản mới nhất DiRT được hoan nghênh rất nhiệt liệt. Vẫn chưa vừa lòng, Codemasters tấn công tiếp vào mảng game đua xe với trò chơi Fuel do Asobo Studio thực hiện.

Khi xăng dầu quý hơn vàng

Câu chuyện của Fuel mang một bối cảnh giả tưởng. Thế giới trong game là thời tương lai với tình trạng gần như bị hủy diệt do các thảm họa thiên nhiên - hậu quả của sự nóng dần lên của khí hậu Trái đất. Môi trường sống ngày càng khắc nghiệt, xã hội loài người dần lụi vong và sống theo từng nhóm cộng đồng nhỏ. Trong thế giới hoang tàn của Fuel, tiền bạc đã trở thành vô nghĩa. Thay vào đó xăng dầu - nhiên liệu cho xe cộ, mới là thứ quý giá nhất.

Fuel không phải là một game hành động nên hoàn toàn không có chuyện đọ súng với nhau để tranh giành nguồn nhiên liệu quý giá. Thay vào đó là những cuộc đua xe, được tổ chức xuyên suốt qua nhiều vùng đất khác nhau với phần thưởng là lượng xăng dầu giành cho người thắng cuộc.

Có nội dung khá ly kỳ nhưng nhìn chung Fuel vẫn là một game đua xe như bao tựa game cùng thể loại khác, tức là game chẳng có cốt truyện cụ thể. Nội dung như trên chỉ có thể được cảm nhận qua những hình ảnh của thế giới trong game. Còn nhiên liệu ư? Chẳng qua nó cũng chỉ giống như một loại đơn vị tiền tệ trong game, để các tay đua có thể dùng đầu tư, trang bị cho những cuộc đua kế tiếp.

Cuộc đua đa dạng

Như đã nói, phong cách đua xe trong Fuel mang đậm chất giải trí nghiệp dư, rất dễ chơi với những thao tác lái xe cực kỳ đơn giản. Các loại xe trong Fuel cũng khá đa dạng, nhưng chủ yếu là xe đua địa hình như môtô "cào cào", môtô 4 bánh ATV, xe địa hình Buggy, xe hơi "cơ bắp" đầy sức mạnh và kể cả dạng xe tải quái vật "monster truck" với những chiếc bánh xe to gấp mấy lần thân xe. Mỗi loại xe khác nhau trong game cũng đem lại những cảm giác lái khác nhau, chẳng hạn xe môtô vượt trội trong khả năng lèo lái, xe Buggy đa năng trong mọi địa hình, trong khi xe "cơ bắp" chạy rất nhanh nhưng chỉ thích hợp với đường nhựa, không thể nào làm "bá chủ" ở những khu vực địa hình lồi lõm, mấp mô.

Đa dạng về các loại "xe pháo" với những tính năng mạnh yếu riêng, nhưng bạn không thể muốn chọn xe nào đi đua cũng được vì mỗi cuộc đua đều đòi hỏi một hay nhiều loại xe dành riêng (nếu chưa mua được đúng loại xe thì bạn tạm thời chưa thể tham gia). Các cuộc

FUEL	
PHÁT HÀNH	Codemasters
PHÁT TRIỂN	Asobo Studio
THỂ LOẠI	Đua Xe
NGÀY PHÁT HÀNH	18/05/2009
ESRB	Teen
HỆ MÁY	Xbox 360

đua chính trong Fuel cũng rất quen thuộc như đua nhiều vòng Circuit, đua theo điểm Checkpoint, đua tính giờ, v.v... Ngoài các nội dung đua cơ bản, game còn đưa ra khá nhiều thử thách lạ và hấp dẫn như dùng môtô đua với... máy bay trực thăng; hoặc chơi trò rượt bắt: bạn lái xe sao cho đuổi kịp và chạm được vào xe đối thủ đang chạy phía trước là thắng cuộc.

Fuel pha trộn khéo léo những kiểu đua quen thuộc cùng những nội dung mới lạ làm game thêm phần phong phú. Tuy nhiên, dù nhiều nhưng các cuộc đua trong Fuel không mấy khó khăn. Ngay cả trong những màn đua "không tưởng" như dùng xe đua với trực thăng đã nói ở trên, chiếc máy bay gần như chỉ đóng vai trò là "cột mốc" hay "vật chỉ đường" nhiều hơn là một đối thủ của bạn. Phần lớn thời gian bạn thấy mình cứ bám theo đuôi trực thăng, để rồi khi đã thấy đích đến đằng xa, chiếc trực thăng đột nhiên... bay chậm hẳn để bạn dễ dàng vượt lên và giành chiến thắng. Có thể nói, Fuel gần như không đem lại bao nhiêu thách thức đáng kể, nhất là với những game thủ đua xe kỳ cựu từng phấn khích với DiRT trước kia. Ngược lại, nếu bạn không có nhiều kinh nghiệm chơi đua xe, thì Fuel khá phù hợp với mục đích chơi thuần giải trí thư giãn.

Môi trường rộng mở

Tuy nhiên, cũng phải khẳng định là điểm nhấn của Fuel không nằm ở độ thử thách của các màn đua, mà ở khía cạnh khác. Đó là sự tự do của môi trường rộng mở. Trong thế giới của Fuel, bạn có thể lái xe đi đến bất cứ nơi đâu tùy thích, kể cả trong các màn đua. Điều này có nghĩa là khi tham gia đua, bạn hoàn toàn có thể tự tìm một con đường tắt cho riêng mình để nhanh chóng giành chiến thắng. Kiểu chơi của Fuel không mới khi trước đó có dòng game Midnight Club và đặc biệt là Burnout Paradise đã thực hiện rất thành công. Điểm khác biệt ở đây là nếu ở 2 game kia là những thành phố hiện đại, sầm uất thì trong Fuel là môi trường hoang dã với rừng cây, đồi núi, sa mạc, bãi biển.

Khi không tham gia đua xe, bạn có thể dùng những chiếc xe mình có để tự do thám hiểm bất kỳ ngõ ngách nào trong game. Thế giới trong Fuel rộng lớn bất ngờ với diện tích thực lên đến hơn 14.000 km2, một con số mà khó có game thế giới mở nào khác có thể đạt được. Thế nhưng, tuy rộng lớn đến choáng ngợp nhưng thế giới của Fuel phải thừa nhận là khá... buồn tẻ. Cũng có một vài bí mật, những địa điểm hấp dẫn để khám phá, nhưng môi trường hoang dã gần như không một bóng người của Fuel không thể so sánh được với những đô thị náo nhiệt, sôi động như trong Midnight Club hay Burnout Paradise.

Được hình, mất âm

Fuel đã thành công trong việc thể hiện một môi trường rộng lớn đáng nể mà hoàn toàn có thể tự do khám phá từng ngõ ngách. Hơn nữa, với bối cảnh môi trường khắc nghiệt, bạn sẽ gặp nhiều hiệu ứng thời tiết khác nhau như luân chuyển ngày và đêm, mưa gió bão bùng, thậm chí có cả bão cát và lốc xoáy cuồng phong. Những hiệu ứng thời tiết này góp phần rất lớn tạo nên những hình ảnh thật hoành tráng trong game cũng như ảnh hưởng ít nhiều đến các cuộc đua.

Một điểm đáng khen nữa là game đã xử lý dữ liệu tốt, giúp bạn không phải chứng kiến cảnh nạp màn (loading) khi đi từ khu vực này sang khu vực khác. Nhưng để đổi lấy điều đó, bạn phải chờ khá lâu khi game bắt đầu một màn đua nào đó, có thể lên đến 30 giây. Bực mình hơn là nếu đang đua nửa chừng mà muốn đua lại, bạn cũng phải chờ game tải lại trong khoảng thời gian tương đương. Điều này có thể để lại không ít khó chịu và ức chế cho những tay đua khó tính, vốn đang cay cú ăn thua.

Còn về phần âm thanh, chỉ chấp nhận được việc game thể hiện khá tốt tiếng động cơ của từng loại xe cộ. Âm nhạc của Fuel thuộc loại "siêu chán" khi ít có sự thay đổi trong các bản nhạc, nhanh chóng dẫn đến tình trạng "nghe mãi đến nhàm tai".

Có nhiều sáng tạo trong lối chơi, đặc biệt là những thử thách với nội dung mới lạ và thế giới mở cực kỳ rộng lớn, đó là những điều mà các game thủ sẽ nhớ đến nhiều nhất khi nói về Fuel. Đây là một game đua xe giải trí nghiệp dư khá tốt.

PHƯƠNG MAI

PHONG CÁCH ĐUA XE TRONG FUEL MANG ĐẬM CHẤT GIẢI TRÍ NGHIỆP DƯ, RẤT DỄ CHƠI VỚI NHỮNG THAO TÁC LÁI XE CỰC KỲ ĐƠN GIẢN.

Ưu:

- Thế giới rộng lớn và tự do.
- Nhiều kiểu đua mới lạ.
- Lối chơi đơn giản và đem lại nhiều phấn khích.

Khuyết:

- Các màn đua không thử thách nhiều.
- Thời gian nạp màn còn lâu.
- Âm nhạc không ấn tượng.

FESTIVAL ĐỘC BÁ GIANG HỒ SÔI NỔI VÀ KỊCH TÍNH

Vào lúc 15h00 ngày 14/06/2009, Festival Độc Bá Giang Hồ đã làm nổ tung không khí tại Triển lãm Vân Hồ, Hà Nội. Festival diễn ra tưng bừng với sự kiện 2000 game thủ cùng khởi động server game Độc Bá và nhiều hoạt động thú vị.

Màn trình diễn trống Taiko của các nghệ sĩ đã làm "nóng" không khí của Festival Độc Bá. Tiếp theo đó là màn đấu võ của 3 môn phái Thánh Kiếm Môn, Thiên Ma Phái và Tiêu Dao Phái qua phần trình diễn của 6 cascadeur đã lột tả điểm nổi bật nhất của game Độc Bá Giang Hồ. Màn trình diễn "Hot Show" đã thu hút hàng ngàn ánh mắt hiếu kỳ hướng về sân khấu. Sự cổ vũ hết mình của khán giả đã tạo nên một không khí sôi nổi của một Festival game hoành tráng.

Khi cuộc thi đấu game bắt đầu cũng là lúc Festival trở nên kịch tính. Vòng 1 của cuộc thi diễn ra vô cùng hấp dẫn và lôi cuốn. Cuộc thi thực sự đến giai đoạn cao trào và gây cấn hơn trong vòng đấu thứ 2. Tài năng của những game thủ đã "lộ diện" trong những trận PK nảy lửa trong thế giới Độc Bá.

Những hình ảnh sau cùng của Festival Độc Bá cũng là những hình ảnh ý nghĩa nhất. Hàng ngàn khách mời cùng nhau nâng thanh gỗ lớn công phá cổng thành, chính thức đóng phiên bản beta của game Độc Bá. Buổi lễ kết thúc thành công tốt đẹp trong tiếng reo hò của khán giả sau khi công thành.

Như vậy, Festival Độc Bá Giang Hồ được xem như một kỷ niệm sâu sắc nhất, ấn tượng nhất đối với khán giả, game thủ và cả công ty Asiasoft.

www.linhthu.vn

HYBRID GAME
LINH THÚ ONLINE XUẤT TRẬN !

Monster Forest Online - game tiên phong cho thể loại Hybrid (kết hợp giữa Casual và MMORPG) mang tính đột phá vừa được Asiasoft trình làng vào thị trường Việt Nam với tên gọi: Linh Thú. Hướng đến đối tượng là các bạn trẻ tuổi teens, Linh Thú được xây dựng với những nhân vật cực kỳ dễ thương, lồng vào cốt truyện hấp dẫn, lãng mạn mà cũng đầy kịch tính!

Bước vào thế giới Linh Thú Online, bạn sẽ được trải nghiệm những công việc thú vị mà bạn chưa có cơ hội thực hiện trong cuộc sống đời thường!

Hệ thống linh thú được thiết kế đa dạng và độc đáo với 8 loài: Rồng, Dã Thú, Robot, Bán thú nhân, Côn trùng, Thực vật, Huyền ma, Thủy quái, khác nhau về hình dáng, tính cách đến phương thức chiến đấu: oai vệ kiểu "khủng bố", hoặc hiền lành đáng yêu, cũng có thể cực kỳ ma mãnh. Dám cá là bạn sẽ "sốc" nặng khi phát hiện ra các loài linh thú đều "duy trì nòi giống" bằng... trứng, dù đó là voi, khỉ, rồng hay một loài thảo mộc. Không những thế, khi lai tạo bằng cách kết hợp trứng của 2 loài khác nhau sẽ cho ra một thế hệ mới với những biến hóa kỳ diệu.

Để tạo dựng một cuộc sống thật sinh động, nơi bạn sẽ "dưới một mái nhà" với những chú thú cưng của mình và có những người láng giềng thân thiện, bạn phải thật tâm huyết "gây dựng cơ nghiệp" bằng cách xây dựng cho mình một trang viên thật hoành tráng!

Bạn sẽ chăn nuôi gia súc nè, trồng trọt hoa quả, rau củ nữa. Công sức lao động của bạn sẽ mang về những sản phẩm thu hoạch từ nông trại, và bạn có thể dùng chúng làm nguồn nguyên liệu để mở nhà hàng hoặc tiện cà phê. Woa, thế là bạn đã có cơ hội để thử sức với việc kinh doanh, tha hồ thể hiện những ý tưởng nhé! Sự chăm chỉ và sáng tạo sẽ giúp nâng đẳng cấp trang viên, mang về điểm tiếng tăm và danh vọng cho bạn, khoái hông nè?

Bạn cũng cần thiết kế một khu "du lịch sinh thái" trong trang viên để sau những giờ làm việc, những chuyến "phiêu bạt giang hồ" trở về, bạn có thể mời mọi người đến để picnic thư giãn thật vui vẻ. Qua những lần giao lưu bạn bè, có thể sẽ làm bạn mến mến, thích thích một ai đó! Hihi. Thế bạn có muốn thử cảm giác của "lời tỏ tình dễ thương", và sau đó là một wedding vô cùng lãng mạn? Linh Thú Online sẽ biến sweet-dream của bạn thành hiện thực!

Để cuộc sống ly kỳ hấp dẫn hơn, Linh Thú Online còn đưa bạn tiến vào những trận PK hoành tráng khi cùng với thú nuôi của mình chiến đấu tiêu diệt quái vật. Hình thức PK hấp dẫn theo cách đánh turn-base đặc sắc không hề kém cạnh so với bất cứ game thuộc thể loại MMORPG nào. Thử sẽ tin!

Còn hệ thống cash thì sao? Hình thức tiền tệ trong Linh Thú Online chính là vỏ sò - công cụ quan trọng mà gamer dùng trong giao dịch mua bán. Bạn sẽ sử dụng cash để chế tạo skill đánh cho thú nuôi của mình hoặc "để dành" làm vốn kinh doanh cho trang viên. Còn nhiều, rất nhiều, cực nhiều điều hay ho thú vị đang chờ bạn trong Linh Thú Online!

Chinh phục Linh thú, khám phá chính bạn!

UFC 2009 UNDISPUTED

CHỈ ĐẾN KHI HÃNG PHÁT HÀNH GAME NỔI TIẾNG THQ GIÀNH ĐƯỢC QUYỀN KHAI THÁC THƯƠNG HIỆU NÀY THÌ MỚI NHEN NHÓM LÊN TIA HY VỌNG XUẤT HIỆN NHỮNG BẢN GAME CÓ CHẤT LƯỢNG CAO. UFC 2009 UNDISPUTED (UFC2009) RA ĐỜI, LÀM SỐNG LẠI NHỮNG TRẬN ĐẤU QUYẾT LIỆT TRÊN SÀN ĐẤU ẢO.

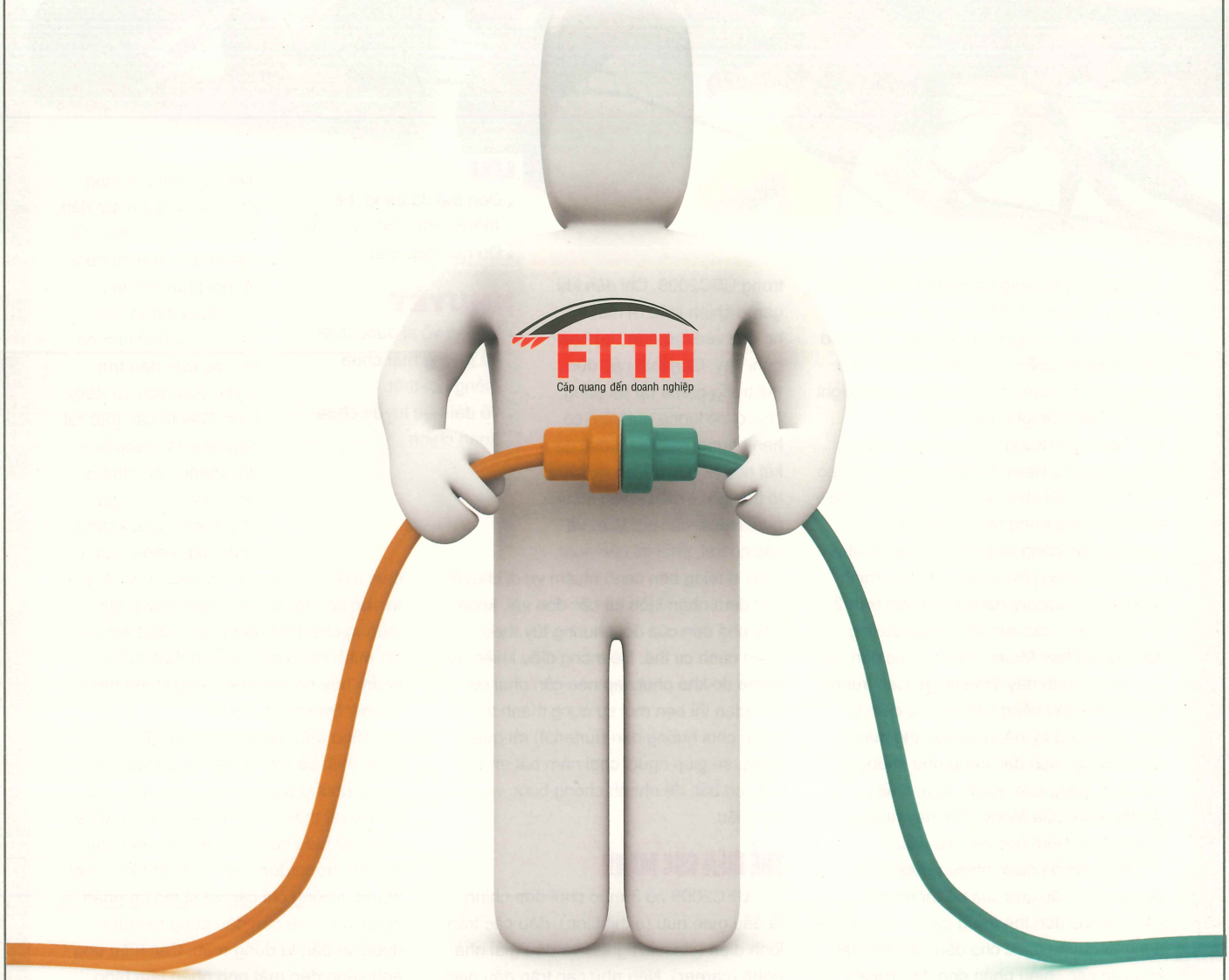
VÕ ĐÀI TỰ DO

UFC (Ultimate Fighting Championship) là sàn đấu võ tự do nổi tiếng về tính ác liệt, không khoan nhượng và tập trung nhiều võ sĩ thuộc đủ các môn phái khác nhau như Judo, Jiu-Jitsu, Muay Thái cùng thi đấu. Tuy nhiên UFC lại không được các nhà phát triển game đầu tư khai thác đúng mức, phần nhiều là do sự đa dạng và phức tạp của các đòn thế thuộc nhiều môn võ khác nhau nên khó có thể dựng lại trong thế giới ảo. Cho đến nay chỉ có thể kể ra vài tựa game về đề tài này như UFC: Tapout, UFC: Throwdown hay UFC: Sudden Impact, nhưng chưa có trò chơi nào thành công.

UFC 2009 UNDISPUTED	
PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	Yuke's Osaka
THỂ LOẠI	Đối kháng
NGÀY PHÁT HÀNH	19/05/2009
ESRB	Teen

VÕ SĨ NHÀ NGHỀ

Nắm bản quyền khai thác thương hiệu UFC, THQ được phép sử dụng hình ảnh của các võ sĩ ngoài đời thật để đưa vào trong game. Người chơi sẽ có dịp gặp lại các nhà vô địch như "máy ủi" Brock Lesnar, "kẻ bất bại" Lyoto Machida cùng với hơn 80 ngôi sao đang tỏa sáng trên võ đài UFC. Đây là con số ấn tượng về lượng nhưng về chất lại chưa đạt vì dù đa số các võ sĩ được thiết kế có ngoại hình khá giống ngoài đời thật, nhưng cũng còn vài nhân vật có gương mặt xa lạ mà nếu không nhìn tên bạn không thể nào nhận ra đó chính là những người mà mình hâm mộ.



INTERNET CÁP QUANG
Siêu tốc
mới của Viettel

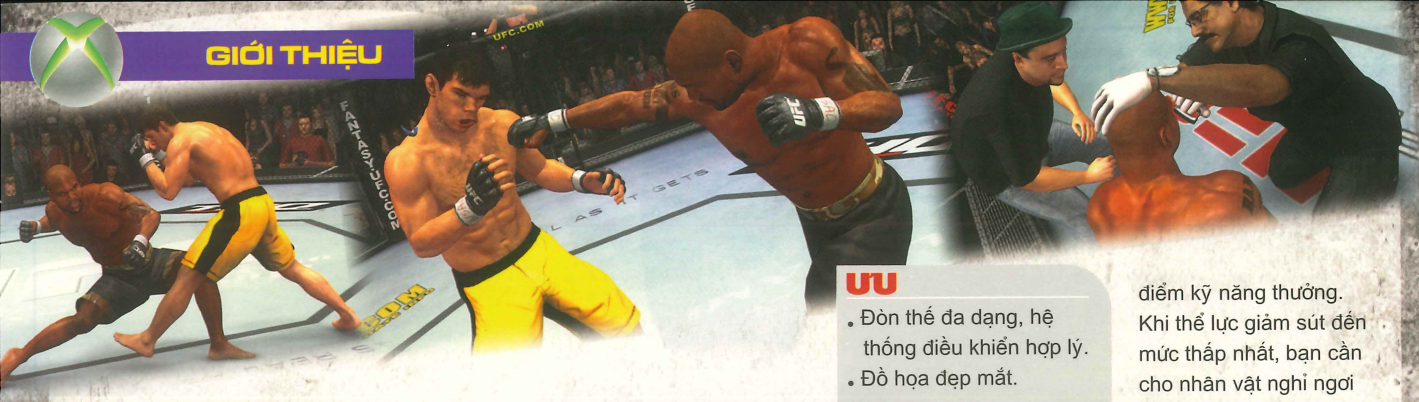
Giải pháp truy nhập Internet tốc độ cao dành cho doanh nghiệp:

- Triển khai bằng cáp quang: chất lượng ổn định, bảo mật cao.
- Tốc độ đường truyền cực nhanh, băng thông lớn.
- Dịch vụ hỗ trợ IP tĩnh và băng thông đối xứng cho phép triển khai nhiều ứng dụng.
- Mỗi đường truyền có 1 nhân viên giám sát từ xa 24/7. Xử lý sự cố tối đa 3h.

Với lợi thế cơ sở hạ tầng cáp quang đáp ứng triển khai dịch vụ trên 63 tỉnh, thành phố, Viettel tự hào sẽ mang lại cho Quý khách hàng một dịch vụ mới xứng tầm với nhu cầu và đẳng cấp của doanh nghiệp.

VIETTEL
Hãy nói theo cách của bạn

Hotline: **(04-08) 6.288.0.288**



ƯU

- Đòn thế đa dạng, hệ thống điều khiển hợp lý.
- Đồ họa đẹp mắt.

KHUYẾT

- Một số võ sĩ được thiết kế gương mặt chưa giống đời thật.
- Võ đài trực tuyến chưa hoàn chỉnh

Người chơi cũng có thể tạo ra các nhân vật của riêng mình để tham gia vào các trận đấu với các ngôi sao kể trên. Tùy theo cân nặng và chiều cao mà bạn được xếp vào 1 trong 5 hạng cân thi đấu: Lightweight (nhẹ), Welterweight (bán trung), Middleweight (trung), Light Heavyweight (bán nặng) và Heavyweight (nặng). Khi tạo nhân vật người chơi sẽ có được một lượng điểm kỹ năng trong tay và phân bố vào các mục tấn công và phòng thủ khác nhau tùy theo trường phái chiến đấu của mình. Mỗi võ sĩ có các kỹ năng sở trường trên 2 phương diện: các đòn tấn công (Boxing, Kickboxing hay Muay Thái) và các đòn vật (Jiu-Jitsu, Judo hay Wrestling). Các trường phái chiến đấu riêng biệt này sẽ đem lại cho họ những kỹ năng và đòn thế mang đậm phong cách đặc trưng như những cú đấm trời giáng của quyền Anh, những đòn gối tàn khốc của Muay Thái hay những chiêu khóa hiểm hóc của Jiu-Jitsu.

Một vấn đề được nhiều người quan tâm là tính hiệu quả của hệ thống điều khiển vì các đòn thế trong game hết sức đa dạng từ quyền cước cho đến cả nắm, vật, khóa và các chiêu phản đòn. Dù Yuke's Osaka đã từng khá thành công trong việc thiết kế hệ thống điều khiển cho các game WWE Smackdown!, nhưng khi đó độ phức tạp ít hơn nên không ai dám đoan chắc họ sẽ tiếp tục thành công trong UFC2009. Chỉ đến khi game chính thức ra mắt thì họ mới xua tan được sự hoài nghi này. Quả thật các đòn thế trong game rất đa dạng, chỉ với số lượng nút bấm có hạn nhưng Yuke's Osaka đã kết hợp hợp lý để tạo ra các tổ hợp phím điều khiển hiệu quả. Ngoài các nút bấm và các cò trái, phải thì các núm xoay analog bên cạnh nhiệm vụ di chuyển còn đảm nhận luôn cả các đòn vật, khóa hay phá đòn của đối phương tùy theo hoàn cảnh cụ thể. Hệ thống điều khiển của game do khá phức tạp nên cần phải có thời gian thì bạn mới sử dụng thành thạo. Phần chơi hướng dẫn (turtorial) rất quan trọng, sẽ giúp người chơi nắm bắt những điều cơ bản để nhanh chóng bước vào các trận đấu.

THỂ HIỆN SỨC MẠNH

UFC2009 có 3 mục chơi đơn chính là đấu giao hữu (exhibition), đấu các trận kinh điển (classic fights) và đấu giải nhà nghề (career). Nếu như các trận đấu giao hữu và kinh điển đưa bạn nhanh chóng bước vào các trận đấu đỉnh cao ác liệt thì đấu giải nhà nghề lại đem đến cho bạn trải nghiệm khác hẳn khi dẫn dắt một võ sĩ "gà mờ" lên đến ngôi vị vô địch thế giới. Khi mới bắt đầu, võ sĩ của bạn sẽ có chỉ số yếu ớt và thứ hạng thấp. Nhưng qua các trận thắng, người chơi sẽ tăng dần thứ hạng và có tiền thưởng để có thể mua sắm thêm các thiết bị hỗ trợ tập luyện, tăng cường khả năng chiến đấu. Xen giữa các tuần thi đấu là các buổi tập tăng cường sức mạnh, tốc độ và sức chịu đòn hoặc tham gia vào các trận đấu tập huấn để làm quen với phong cách của đối thủ sắp tới và kiếm thêm điểm kỹ năng thưởng. Khi thể lực giảm sút đến mức thấp nhất, bạn cần cho nhân vật nghỉ ngơi để hồi phục thể lực.

Ngoài phần chơi đơn, UFC2009 còn hỗ trợ các trận đấu trực tuyến qua dịch vụ Xbox Live. Đây là các trận rất hấp dẫn và mang tính đối kháng cao nhưng tiếc rằng lại hay gặp phải hiện tượng khựng hình (lag) khiến người chơi mất đi phần nào sự hào hứng. Ngoài ra còn có một số võ sĩ hám thành tích thường chơi bẩn bằng cách ngắt kết nối khi mình đang có nguy cơ thua cuộc nhằm hủy bỏ trận đấu cũng khiến nhiều người chơi phải bức xúc.

Hình ảnh các võ sĩ trong UFC2009 được thiết kế rất chi tiết với cơ bắp cuồn cuộn, những giọt mồ hôi chảy dài trên cơ thể rất thật. Gương mặt của các võ sĩ cũng rất biểu cảm với các sắc thái đau đớn khi trúng đòn hay vui mừng khi chiến thắng. Không chỉ các võ sĩ mà cả phần ngoại cảnh và sàn đấu cũng thể hiện được sự đầu tư đúng mức. Các hiệu ứng ánh sáng đẹp mắt góp phần làm tăng thêm giá trị cho phần đồ họa được đánh giá cao của game. Bên cạnh các bài nhạc mang giai điệu metal sôi động thì phần âm thanh còn rất thành công khi tái hiện được không khí sôi động của võ đài UFC. Tiếng cổ vũ cuồng nhiệt của khán giả, tiếng bình luận sôi nổi của các bình luận viên giúp người chơi có cảm giác mình đang tham gia vào một trận đấu thật sự.

ĐẦU XUÔI, ĐUÔI SẼ LỌT?

Thành công của UFC2009 cho thấy có những "mảnh đất" tưởng chừng khô cằn nhưng nếu biết chăm chút vẫn có thể cho ra "quả ngọt".

NGUYÊN KHANG

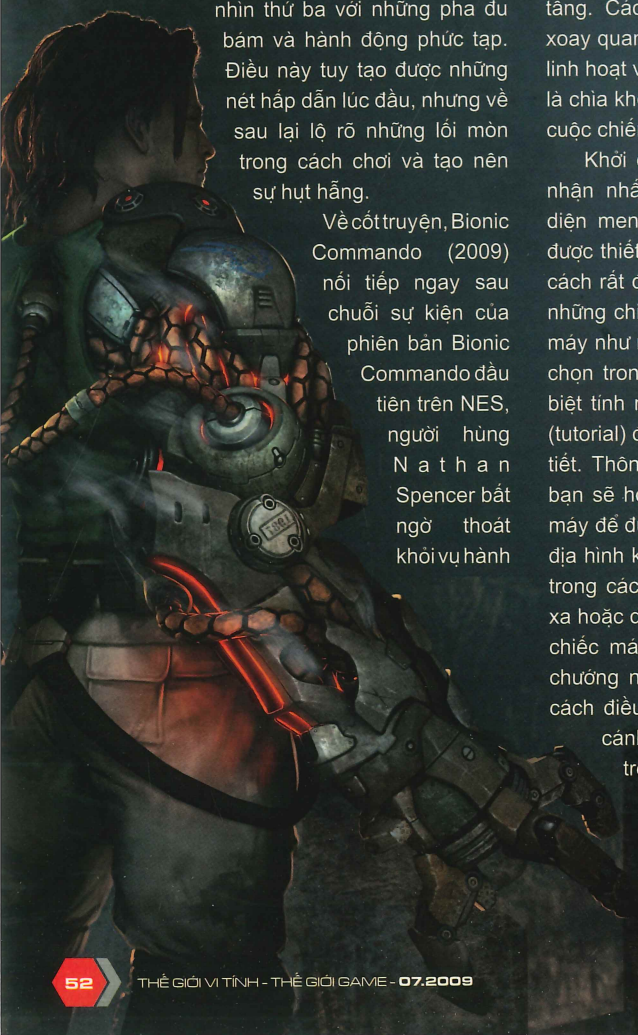
BIONIC COMMANDO

BIỆT KÍCH SINH HỌC

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

BIONIC COMMANDO	
PHÁT HÀNH	CAPCOM
PHÁT TRIỂN	GRIN
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Xbox 360
ESRB	Mature
NGÀY PHÁT HÀNH	19/05/2009

TỰA GAME **HÀNH ĐỘNG KINH ĐIỂN BIONIC COMMANDO** TRÊN HỆ NES CỦA CAPCOM ĐÃ CÓ MẶT TRÊN NỀN **PS3, XBOX 360** VÀ **PC**. TUY NHIÊN, PHIÊN BẢN MỚI CHƯA ĐÁP ỨNG ĐƯỢC KÌ VỌNG CỦA NGƯỜI HÂM MỘ KHI CÓ QUÁ ÍT CẢI TIẾN **SAU 20 NĂM**!



Bionic Commando là một trong những tựa game hành động NES có tính cách mạng nhất của Capcom phát hành năm 1988. Ở thời kì mà anh chàng Mario của Nintendo đang tung hoành ở thể loại platformer, Bionic Commando với lối chơi không có nút... nhảy vẫn tạo nên sự hấp dẫn đặc biệt thông qua cánh tay sinh học kết hợp máy móc của nhân vật chính, cho phép bám từ tầng này sang tầng khác của màn chơi đồng thời là một vũ khí lợi hại. Khác với phiên bản Rearmed trung thành với phong cách đi cảnh "mặt phẳng ngang" truyền thống, bản mới Bionic Commando sử dụng góc nhìn thứ ba với những pha đu bám và hành động phức tạp. Điều này tuy tạo được những nét hấp dẫn lúc đầu, nhưng về sau lại lộ rõ những lối mòn trong cách chơi và tạo nên sự hụt hẫng.

Về cốt truyện, Bionic Commando (2009) nối tiếp ngay sau chuỗi sự kiện của phiên bản Bionic Commando đầu tiên trên NES, người hùng Nathan Spencer bất ngờ thoát khỏi vụ hành hình sau một cuộc khủng bố sinh học. Để đổi lấy tự do cũng như tung tích của người vợ đã thất lạc từ lâu, Spencer phải tham gia chiến dịch truy quét bọn khủng bố Bio-Reign tại thành phố Ascension City. Để có điều kiện đối chọi kẻ địch, Spencer được phép kết nối với cánh tay sinh học kết hợp máy móc Bionic Arm với những khả năng đu bám và kéo đẩy đặc biệt. Bên cạnh các loại súng ống quen thuộc, cánh tay sinh học này là vũ khí cũng như là thiết bị cực kì lợi hại của Spencer dùng để trấn áp đối phương. Việc di chuyển trong game phần lớn đều phải sử dụng đến ở các pha đu bám và leo trèo những tòa nhà cao tầng. Cách chơi của Bionic Commando xoay quanh Bionic Arm nên việc ứng dụng linh hoạt và sáng tạo cánh tay sinh học sẽ là chìa khóa sống còn dành cho bạn trong cuộc chiến chống lại lực lượng Bio-Reign.

Khởi đầu trò chơi, ưu điểm đáng ghi nhận nhất ở Bionic Commando là giao diện menu và HUD (giao diện khi chơi) được thiết kế cực kì đẹp mắt và có phong cách rất độc đáo, nhấn mạnh vào chủ đề những chiến binh sinh học nửa người nửa máy như nhân vật chính Spencer. Các tùy chọn trong trò chơi khá thông dụng, đặc biệt tính năng hướng dẫn người chơi mới (tutorial) được giới thiệu khá rõ ràng và chi tiết. Thông qua một màn chơi hồi tưởng, bạn sẽ học được cách sử dụng cánh tay máy để đu bám, leo trèo bay nhảy ở nhiều địa hình khác nhau cũng như dùng chúng trong các đòn tấn công như đấm, kéo từ xa hoặc dùng Bionic Arm để "hack" những chiếc máy điều khiển các quả cầu điện chướng ngại trong game. Việc luyện tập cách điều khiển, bung dây, nhả dây của cánh tay sinh học tỏ ra khá quan trọng vì chỉ cần sơ sẩy chút ít, bạn sẽ dễ dàng "ngủm" và phải trở lại điểm lưu từ đầu. Ở một số phân đoạn, việc leo trèo, đu bám còn tỏ ra khó khăn thử thách hơn hẳn việc chiến đấu với những tên lính canh khi bạn phải lấy đà, chọn vị trí, nhanh tay bám vào các gờ một cách đúng lúc. Tuy vậy, hồng tâm của Bionic Commando thể hiện khá rõ những nơi nào có thể bám được cũng như thời điểm đu dây thích hợp để bạn hành động một cách chính xác. Do đó, những màn bay nhảy trong game cũng phần nào dễ thở hơn nhiều.

Cánh tay sinh học Bionic Arm tỏ ra là một vũ khí khá đa năng và thú vị. Bạn có hai chiêu đấm mạnh và đấm nhẹ, phóng dây trói kẻ thù rồi lao đến đá hoặc ném chúng xuống đất. Bionic Commando cũng cho phép người chơi lợi dụng các vật thể trong môi trường như tảng đá, xác xe hơi, các bảng quảng cáo... để ném vào đối phương. Một trong những tuyệt chiêu khác của Bionic Arm là biến thành một cây roi xoay vòng tròn có thể hạ gục tất cả địch thủ trong bán kính nhất định. Về vũ khí, bên cạnh khẩu tiểu liên quen thuộc, Spencer còn được trang bị thêm các loại khác như shotgun, súng tỉa, súng máy và đặc biệt là súng phóng rocket tầm nhiệt. Số súng này không có sẵn trong thùng đồ mà chỉ xuất hiện khi cần thiết do căn cứ gửi đến. Lượng đạn dược trong Bionic Commando khá khan hiếm, bạn sẽ không khai thác được gì từ đối phương mà chỉ nhặt được một ít trên đường đi. Do vậy, việc hạ đối thủ rất cần sự phối hợp giữa vũ khí và cánh tay sinh

học. Đối với một số tình huống chạm trán với vài ba tên lính, bạn có thể áp sát cận chiến bằng Bionic Arm thì nhanh gọn và hiệu quả hơn súng đạn nhiều. Còn khi phải đối mặt với những robot có người lái phía trong to lớn và mạnh mẽ, bởi chúng được trang bị lớp giáp trụ chắc chắn phía ngoài nên khả năng tấn công chúng từ xa gần như vô dụng, lúc đó bạn buộc phải áp sát nhằm tận dụng sự xoay trở chậm chạp của chúng.

Các pha chiến đấu vẫn chưa phải là món chính ở Bionic Commando, mà là những pha đu người, leo trèo đến các mục tiêu định sẵn. Trò chơi tích hợp một radar khá tiện dụng trong mỗi màn chơi cho phép Spencer nhận biết kẻ địch, vũ khí tiếp tế, các hệ thống checkpoint và mục tiêu cần đến trong màn chơi. Từ đó, anh chàng phải tìm đường đi đến các điểm này bằng cách leo trèo và đu bám những căn nhà, cao ốc chọc trời đổ nát tại Ascension City. Nhịp độ các màn chơi khá chậm rãi và lặp lại khá nhiều lần trong Bionic Commando khiến những game thủ nhàm chán, tuy nhiên GRIN cũng biết cách thêm vào những thử thách nhỏ nhằm "thay đổi không khí", tuy không quá khó khăn nhưng đòi hỏi ở bạn sự khéo léo và tài thiện xạ như cảnh hạ 4 tên lính bằng chiêu tấn công từ trên cao, sử dụng shotgun hạ 2 tên lính cùng một lúc hoặc thực hiện một số lượng nhất định những pha "headshot" bằng khẩu súng tỉa... Bionic Commando không ép buộc bạn hoàn thành những thử thách này, nhưng nếu thực hiện đầy đủ thì kết quả sẽ cho phép mở khóa những tính năng mới cho Spencer như lớp áo giáp mới hoặc tăng cơ số đạn. Có thể nói, việc thực hiện những thử thách nhỏ ở Bionic Commando có phần thú vị hơn cả mục chơi chính vốn khá ít sự hứng thú do lặp lại các mục tiêu khá nhiều.

Bionic Commando nhìn bên ngoài có thể dễ bị lầm tưởng là một game hành động tự do, bay nhảy thoải mái như "Người Nhện". Tuy trò chơi "mang tiếng" có phong cách tự do nhưng lại luôn giới hạn người chơi trong một con đường định sẵn, nếu đi sai, bạn sẽ chắc chắn mất mạng do nhiễm phóng xạ từ môi trường xung quanh thành phố Ascension. Ngoài phóng xạ, trong game còn có những khu vực ngập nước cũng sẽ là mồ chôn Spencer nếu chẳng may ngã xuống dù có thể bám vào các vách tường xung quanh để nhảy lên lại mặt đất nhưng cơ hội sống sót không nhiều. Việc tìm đường trong game do đó tuy dễ mà khó. Bionic Commando thể hiện khá tốt đồ họa với độ chi tiết, hiệu ứng hình ảnh khói lửa hoang tàn cũng như sự uyển chuyển trong hành động của nhân vật chính Spencer. Đáng chú ý nhất vẫn là hiệu ứng vật lý của trò chơi khi việc di chuyển các vật thể là một trong những phương pháp tấn công chính của Spencer. Trong khi đồ họa của trò chơi "ghi điểm" khá nhiều thì âm thanh lại không mấy đa dạng, nhạc nền hay lặp lại và không gây được ấn tượng. Các hiệu ứng âm thanh cháy nổ cũng không tạo được cảm giác chiến đấu ác liệt cho lắm. Nhìn chung, Bionic Commando chỉ thật sự nổi bật ở khía cạnh đồ họa, trong khi đó âm thanh và nhạc nền chỉ ở mức trung bình so với những game hành động khác.

Bionic Commando không đáp ứng được những kỳ vọng to lớn của các fan sau hơn 20 năm "im hơi lặng tiếng". Có thể nhà phát triển GRIN vẫn muốn giữ lại phong cách cổ điển của trò chơi khi còn trên hệ NES, nhưng game vẫn chưa thể hiện được phong cách này một cách sâu sắc cần thiết, đồng thời có những cải tiến phù hợp với nền máy mới. Tuy vậy, những pha bay nhảy cùng những thử thách nhỏ trong game cũng khá thú vị và đáng để thử qua nếu bạn là fan của phong cách hành động đi cảnh thời xưa.

THU LY

ƯU

- Các thử thách nhỏ thú vị.

KHUYẾT

- Chưa có sự đổi mới.
- Âm thanh chỉ đạt trung bình.

GHOSTBUSTERS™
THE VIDEO GAME

BIỆT ĐỘI SĂN MA

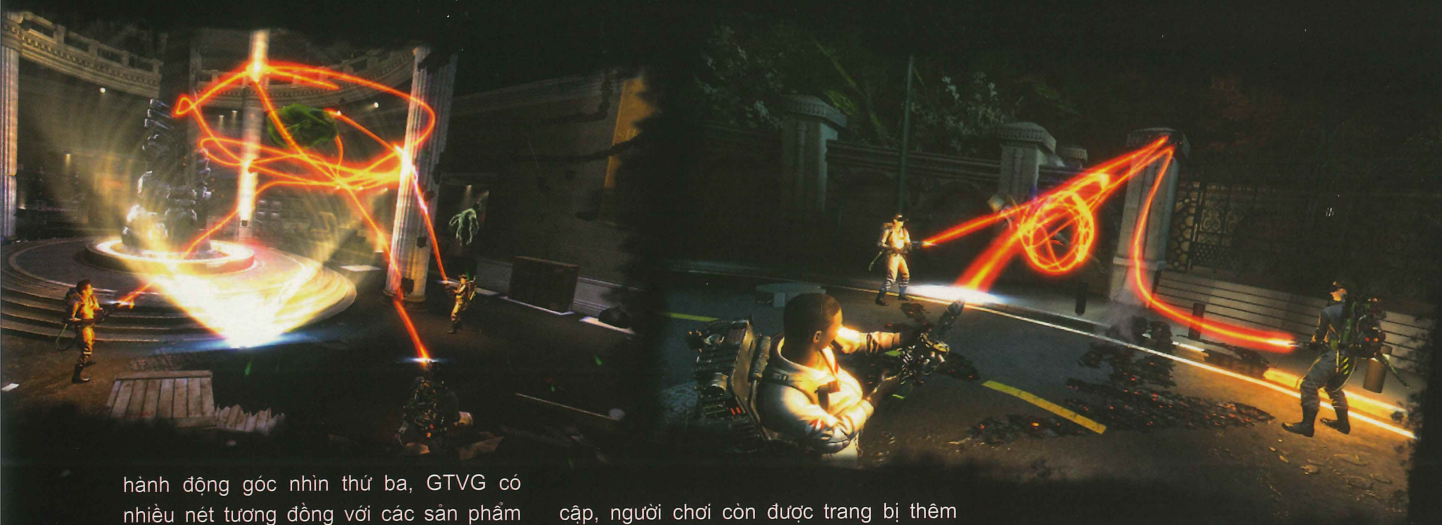
Không chỉ được xếp vào danh sách những tựa game hiếm hoi chuyển thể từ phim thành công, Ghostbusters: The Video Game là người mở đường khá ổn cho phần ba của loạt phim nổi tiếng Ghostbusters sẽ trình làng vào năm sau.

GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME	
PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Terminal Reality
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	16/06/2009
ESRB	Teen

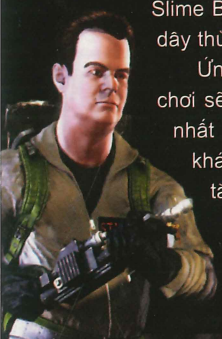
Ra mắt cách đây hơn hai thập niên nhưng loạt phim hài từng được đề cử giải Oscar của viện Hàn lâm Khoa học và Nghệ thuật Điện ảnh Mỹ - Ghostbusters đã trở thành cảm hứng không nhỏ để các nhà phát triển dựng thành game với gần chục phiên bản khác nhau liên quan đến bộ phim. Trước khi phần ba của bộ phim này được ra mắt vào năm sau, bộ đôi Terminal Reality và Atari không bỏ lỡ cơ hội khai thác thương hiệu này một lần nữa với sản phẩm mang tên Ghostbusters: The Video Game (GTVG).

Game diễn ra 2 năm sau sự kiện ở bộ phim Ghostbusters 2, lúc này các bóng ma lại hoành hành dữ dội ở khu vực Manhattan thuộc thành phố New York. Nhiều nguồn tin cho biết nơi xuất phát của các bóng ma này không đâu xa lạ mà chính là thư viện lớn nhất của thành phố, nguồn phát sinh hiện tượng này trước đây. Thế là biệt đội săn ma Ghostbusters (nòng cốt chính là bộ tứ Egon, Ray, Peter và Winston) được cử vào cuộc.

Được xây dựng trên khuôn mẫu là game



hành động góc nhìn thứ ba, GTVG có nhiều nét tương đồng với các sản phẩm như Gears of War, Bionic Commando. Tuy nhiên, do đối thủ là những linh hồn nên hệ thống vũ khí trong game khá đặc biệt. Chúng được gọi chung là Proton Pack, bắn ra những chùm tia proton năng lượng cao. Tuỳ tình huống mà game đặt ra cũng như những hồn ma mà bạn bắt gặp, bạn có thể hiệu chỉnh Proton Pack (thông qua các phím trên D-pad) hoạt động theo những chế độ bắn khác nhau. Ví dụ khi gặp các hồn ma chiến binh được trang bị khiên đỡ dày thì việc chuyển sang chế độ bắn Stasis Stream gây sát thương lớn tầm gần rất hiệu quả. Còn khi đã "dần" cho đối phương thấm mệt bạn có thể chuyển qua chế độ bắn Blast Stream để kéo chúng vào các bẫy mà mình đặt sẵn. Điều thú vị là trước khi bị kéo vào bẫy, các hồn ma sẽ dẫy giụa rất quyết liệt và bạn phải khéo léo điều chỉnh hướng của tia proton bằng phím analog nhanh chóng và dứt khoát, nếu không chúng sẽ có đủ thời để hồi phục và bạn phải lặp các thao tác lại từ đầu. Muốn kéo những cây cầu hay tủ gỗ để mở ra lối đi mới, bạn buộc phải sử dụng Slime Blower, có tác dụng như một sợi dây thừng với độ bám cao.



Ứng với mỗi hồn ma bắt được người chơi sẽ kiếm được lượng điểm thưởng nhất định. Lượng điểm thưởng này khá quan trọng bởi chúng sẽ giúp tăng hiệu quả sát thương của các chùm tia proton, đặc biệt là tăng thời gian hoạt động của Proton Pack thay vì phải sạc liên tục. Ngoài thiết bị độc đáo vừa đề cập, người chơi còn được trang bị thêm PKE Meter. Thiết bị này hoạt động như một máy quét dùng để lần theo dấu các hồn ma. Mặt khác, chiếc máy quét này còn giúp bạn tổng hợp các thông tin như điểm mạnh/yếu, khả năng đặc biệt và cả lý lịch trích ngang của hồn ma. Không chỉ vậy, nó còn giúp bạn khám phá những món đồ đặc biệt (vốn được giấu khá kĩ) có liên quan đến những hiện tượng kỳ bí ở những nơi mà bạn đi qua. Nếu phát hiện được những món đồ này điểm thưởng của bạn sẽ được cải thiện rất nhiều.

Trong GTVG, thanh sức khoẻ của nhân vật cũng được lược bỏ để người chơi không phải bận tâm nhiều đến việc thu nhặt các bình cứu thương. Thay vào đó tuỳ hiện trạng sức khoẻ của nhân vật mà màn hình chơi sẽ nhoà và chuyển sang màu đỏ. Nếu bị bất tỉnh bạn sẽ được đồng đội cứu chữa. Tuy nhiên, khả năng cứu thương của họ thi thoảng lại gặp vấn đề khi cảnh chơi có quá nhiều vật cản. Để hạn chế điều này bạn có thể phối hợp cùng các bạn chơi khác thông qua dịch vụ Xbox Live. Đặc biệt là khi tham gia chiến trường mạng bạn sẽ được thưởng thức thêm nhiều mục chơi hấp dẫn khác như Containment – bẫy được càng nhiều hồn ma càng tốt trong thời gian quy định, Destruction – phối hợp cùng đồng đội triệt phá các hiểm địa. Những mục chơi hấp dẫn này chắc chắn sẽ giữ chân bạn trong khoảng thời gian dài.

Các cảnh chơi trong game được thay đổi liên tục và được đan xen giữa thực và ảo như quảng trường Thời Đại (Times Square), khách sạn Sedgewich đến Thư Viện Công Cộng (Public Library)... khiến người chơi tránh được cảm giác nhàm chán khi thưởng thức. Điều đáng chú ý là những khu vực này được thiết kế với độ chi tiết và khả năng tương tác khá cao. Cử chỉ và điệu bộ của các nhân vật trong game cũng rất tự nhiên đặc biệt là nét mặt, ánh mắt. Ngoài ra, với dàn diễn viên lồng tiếng là chính những người đã hoá thân trên phim trước đây như Bill Murray, Dan Aykroyd, Harold Ramis, Ernie Hudson và hiệu ứng nhạc nền cũng được trích lọc từ phim nên có thể nói hai mặt thanh và sắc của GTVG tương đối hoàn chỉnh. Hai hạt sạn có thể đề cập đến là chuyển động môi của nhân vật còn chưa khớp với thoại và những cảnh chơi có hiệu ứng cháy nổ phức tạp tốc độ khung hình game sụt giảm khá nhiều. Rất may mắn mức độ lặp lại của những hạt sạn này không nhiều nên không ảnh hưởng nhiều đến tổng thể trò chơi lắm. Nếu từng bị bộ phim Ghostbusters của đạo diễn Ivan Reitman chinh phục thì không có lý do gì để từ chối tựa game hấp dẫn này.

ANH TUẤN

Ưu

- **Hình ảnh và âm thanh được đầu tư chi tiết.**
- **Tiết tấu chơi nhanh, hấp dẫn.**
- **Phần chơi mạng hấp dẫn.**

Khuyết

- **Tốc độ khung hình chưa ổn định ở các hiệu ứng cháy nổ phức tạp.**

[PROTOTYPE]

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

NGƯỜI HÙNG SIÊU NHIÊN

Hình tượng anh hùng siêu nhiên ngày càng xuất hiện nhiều trong game giới. Đầu hè năm nay, 2 siêu anh hùng lần lượt xuất hiện trong 2 trò chơi hứa hẹn là những hit lớn: siêu nhân điện quang Cole McGrath trong inFamous (độc quyền cho PS3) và người biến hình Alex Mercer trong Prototype (đa hệ). Với lợi thế có mặt trên nhiều hệ máy hơn, Alex Mercer có chắc thắng Cole McGrath trong cuộc đua "siêu nhân" hay không?

Người hùng siêu nhiên

Alex Mercer, nhân vật chính trong Prototype, là một đại diện tiêu biểu cho hình tượng anh hùng siêu nhiên có số phận kỳ lạ: mọi ký ức bị xóa sạch, trong người lại có quyền năng siêu nhiên. Ngày nọ, Alex phát hiện một triệu chứng kỳ lạ biến cư dân Manhattan thành những sinh vật lạ, hung hãn đến nỗi chính phủ phải điều động quân đội tới cô lập khu vực này. Triệu chứng bắt nguồn từ loại virus Blacklight, vốn là sản phẩm của một dự án nghiên cứu vũ khí sinh học tối mật, đã lây nhiễm trong cộng đồng dân cư sau một tai nạn. Không những thế, Alex lại gặp nhiều rắc rối hơn khi mà cả quân đội lẫn những dị nhân khác đều đang ráo riết săn lùng anh. Mười tám ngày trong game, Alex vừa chiến đấu sinh tồn vừa lần theo những manh mối nhỏ nhất để tìm ra thân thế thật sự của mình.

Có quyền năng siêu nhiên nên toàn thân Alex là thứ vũ khí hủy diệt khủng khiếp cùng vô số kỹ năng đặc biệt. Anh có thể chạy men theo bờ tường lên nóc các toà nhà cao chót vót, rồi từ đó nhảy xuống tạo ra các pha va chạm khủng khiếp mà không hề hấn gì. Với sức mạnh phi thường, việc nắm lấy các vật nặng và xe cộ để ném về phía đối thủ chỉ là chuyện nhỏ. Alex có thể sử dụng những móng vuốt sắc lẻm làm vũ khí như anh chàng Wolverine của X-Men, mà khi nâng cấp lên thì nó có thể biến thành những chiếc gai nhọn khổng lồ luồn dưới đất để tấn công mục tiêu từ xa cực kỳ ấn tượng. Nắm đấm của Alex có thể biến thành chiếc búa tạ khổng lồ đập vỡ chiếc chiến xa bọc thép vững chắc nhất, hoặc biến thành tấm khiên bảo vệ mình an toàn trước mọi hỏa lực của đối thủ. Có thể nói cánh tay của Alex có khả năng biến hóa và hữu dụng hơn gấp nhiều lần so với "đồ chơi" của các nhân vật khác như móng vuốt của Wolverine hay lưỡi phi dao 3 cạnh mọc từ tay của Hayden (Dark Sector). Alex cũng có thể nhặt lấy những thứ vũ khí rơi ra từ các binh lính để sử dụng. Tuy nhiên, ai lại cần đến các thứ vũ khí có hỏa lực không mạnh lắm và lại mau hết đạn trong khi trong người sẵn có những thứ vũ khí hủy diệt mạnh mẽ.

Alex còn có khả năng đặc biệt là hấp thu và biến hình thành người mình vừa hạ gục để ngụy trang trong tình huống cần thiết và có được những kỹ năng đặc biệt của họ. Ví dụ như muốn điều khiển các chiếc xe tăng và máy bay trực thăng, bạn phải "hấp thu" được viên sĩ quan có khả năng điều khiển chúng. Việc hấp thu người khác cũng khiến Alex hồi phục lại được lượng máu đã mất, điều này khiến game trở nên dễ dàng hơn khi đường phố lúc nào cũng đông đúc người.

Từ lượng điểm thưởng kiếm được sau khi hoàn thành các nhiệm vụ, người chơi có thể nâng cấp các kỹ năng của Alex như chạy nhanh, nhảy cao hơn, nâng cấp sức mạnh cho móng vuốt, nắm đấm và mở ra nhiều kỹ năng khác hấp dẫn hơn nữa. Nhờ đó bạn có thể thấy được khả năng của Alex ở trạng thái cao nhất, đồng thời những cú nhảy băng từ nóc cao ốc này sang nóc cao ốc khác nhờ có tốc độ như điện xẹt nên không tốn nhiều thời gian lắm. Những đòn tấn công khủng khiếp có thể loại bỏ đối thủ dễ dàng, họa may chỉ có những dị nhân trong game mới có thể gây khó khăn cho Alex.

PHÁT HÀNH	Sierra Entertainment / Activision
PHÁT TRIỂN	Radical Entertainment
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	09/06/2009
ESRB	Mature
HỆ MÁY	Xbox 360

Móng vuốt sắc lẻm của WOLVERINE, nắm đấm hủy diệt của HULK và tốc độ di chuyển của ZOOM, tất cả hội tụ ở ALEX MERCER - người hùng siêu nhiên mới vừa ra mắt qua tựa game hứa hẹn nhiều hấp dẫn PROTOTYPE.

Tuy có được những kỹ năng khủng khiếp như thế, Alex cũng có những nhược điểm hết sức lạ thường so với một anh hùng siêu nhiên. Anh chàng có thể nhấc 1 vật nặng và chạy phom phom lên đến đỉnh một tòa cao ốc nhưng lại rất khó khăn nếu muốn chạy xuống, chắc là do chứng bệnh... sợ độ cao. Anh có thể lái xe tăng hay máy bay trực thăng nhưng không thể lái các loại xe hơi thông thường, có lẽ do chưa có... giấy phép lái xe dân dụng. Và còn một số điểm nữa biến Alex thành một trong những người hùng siêu nhiên "nhiều tài lắm tật" kỳ lạ nhất mà game giới từng tạo ra.

Mạnh tàn phá, yếu khám phá

Tàn phá, và tàn phá hơn nữa, đó là tất cả những gì mà Prototype mang đến cho bạn. Cũng dễ hiểu bởi Radical là cha đẻ của tựa game The Incredible Hulk: Ultimate Destruction từng tạo ấn tượng tốt trước đây nên lối chơi tàn phá không lạ gì với họ. Prototype cho phép người chơi mặc sức thể hiện khả năng tàn phá của mình trong những khung cảnh hết sức rộng lớn. Đường phố đông đúc, dày đặc phương tiện dễ dàng trở thành chiến trường ác liệt giữa Alex và lực lượng quân đội cùng với dị nhân khác, mà khi kết thúc thì hậu quả là cả một đống đổ nát tan hoang. Các trận chiến diễn ra liên tục hầu như không ngơi nghỉ khiến game luôn có nhịp độ rất cao và đem lại sức hút đặc biệt. Đây là mặt thể hiện sự thành công nhất của Prototype, tuy nhiên đi kèm với sự tàn phá là mức độ tàn bạo trong game khá cao, nhất là với các đòn kết thúc của Alex nên người chơi cần cân nhắc lứa tuổi phù hợp khi mua về.

Radical còn nuôi tham vọng đưa yếu tố hành động lén lút (Stealth) vào trong lối chơi của Prototype thông qua khả năng biến hình thành người khác. Ví dụ như để đột nhập vào một căn cứ quân sự được bảo vệ nghiêm ngặt, cách êm thấm nhất là ngụy trang thành sĩ quan chỉ huy của căn cứ đó. Tuy nhiên yếu tố lén lút này nhanh chóng mất đi tính hấp dẫn bởi AI quá kém của máy. Hầu như bọn chúng không thể nhận ra bạn dưới hình dạng mới khiến mọi việc trở nên quá dễ dàng. Trừ khi bạn thực hiện những hành động quá lộ liễu như nhảy từ trên nóc tòa cao ốc cao chót vót xuống trước mặt bọn lính, còn lại hầu như bọn chúng làm ngơ không báo động gì.

Hy sinh chất để đảm bảo lượng là tiêu chí được áp dụng khi Radical thiết kế phần đồ họa cho Prototype. Mong muốn giới thiệu chiến trường rộng lớn với nhiều người và vật thể xuất hiện cùng lúc, cộng thêm với nhiều hiệu ứng cháy nổ diễn ra đồng loạt, Radical đã phải giảm bớt độ chi tiết của nhiều vật thể để giữ cho mức khung hình của game ổn định. Điều này dẫn đến các nhân vật và vật thể thiếu độ chi tiết, trông giả tạo và thiếu sức sống. Dù trên phố đông đúc người nhưng nhân dạng lại trùng lắp nhiều, mang lại cảm giác như là những người nhân bản. Các tòa cao ốc cũng có vẻ tương tự nhau trông không có gì nổi bật. Ngoài ra hệ thống tự động ngắm và khóa mục tiêu lại không phối hợp tốt với góc quay camera khiến đôi lúc người chơi khó quan sát. Có thể nói đồ họa trong game chưa xứng tầm với sức mạnh của các máy chơi game tiên tiến nhất và chỉ đạt mức trung bình so với những game cùng thể loại hiện nay. Phần âm thanh trong game cũng khá mờ nhạt và chỉ đóng tròn vai của mình khi không có gì nổi bật và dễ bị quên lãng. Chỉ có các hiệu ứng âm thanh là hoàn thành khá tốt nhiệm vụ của mình qua các tiếng va chạm và nổ như thật, trong khi phần lồng tiếng cũng chỉ đạt mức khá.

Chưa đạt tầm siêu phẩm

Thiên về việc khai thác mảng tàn phá hơn là khám phá, Prototype không thể trở thành một siêu phẩm đúng nghĩa. Mảng đồ họa thiếu thuyết phục cũng góp phần làm giảm bớt giá trị của game. Hệ thống nhiệm vụ vừa đơn giản vừa bám quá sát cốt truyện nên thiếu hẳn sự đa dạng. Điều này cho thấy nhà phát triển còn hơi non tay và chưa đủ bản lĩnh để có thể tạo ra một thế giới mở thật sự. Dẫu sao Prototype vẫn là một game thuộc loại khá chủ yếu nhờ vào các kỹ năng ấn tượng của nhân vật chính và là game mà bạn nên để mắt qua dù ở thời điểm này có vẻ Alex đang lép vế hơn khi so với Cole McGrath.

NGUYỄN QUÂN

Ưu:

- Nhân vật chính có nhiều quyền năng siêu nhiên thú vị.
- Chiến trường đông đúc và hoành tráng.

Khuyết:

- Các nhiệm vụ đơn giản và thiếu tính khám phá.
- Đồ họa thiếu thuyết phục.

VIRTUA TENNIS 2009

PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Sumo Digital
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	28/05/2009
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	Xbox 360

Loạt game Virtua Tennis của Sega nổi lên như vị vua của thể loại game quần vợt, bất chấp sự cạnh tranh quyết liệt của đối thủ Top Spin. Tuy vậy, khoảng cách giữa cả hai ngày càng thu hẹp lại và cuộc soán ngôi có thể diễn ra bất cứ lúc nào. Do đó mỗi phiên bản mới ra đời đều là cơ hội để các dòng game vượt lên trước đối thủ. Năm nay, khi mùa giải quần vợt đang ở giai đoạn nóng bỏng nhất với 2 giải Grand Slam Roland Garros và Wimbledon diễn ra liên tiếp, Sega cũng kịp thời hâm nóng sân quần vợt ảo bằng tựa game Virtua Tennis 2009 (VT2009). Liệu nó có trở thành một cú ace (giao bóng ăn điểm) trước đối thủ cạnh tranh trực tiếp Top Spin như mong muốn của Sega hay không?

BẮT ĐẦU MÙA GIẢI MỚI

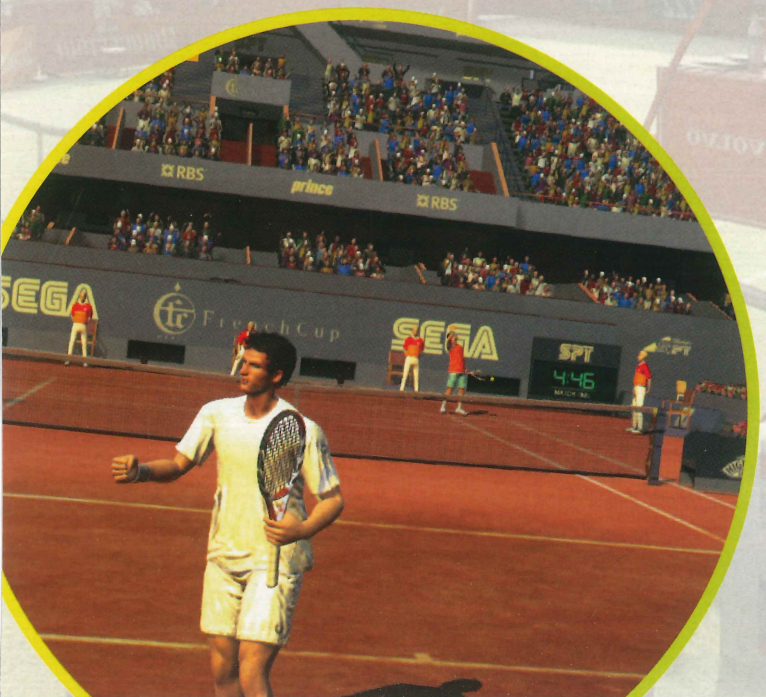
Nếu đã quen thuộc với dòng game VT thì bạn sẽ nhanh chóng nhận ra VT2009 không có nhiều thay đổi so với các phiên bản trước, ngoài một số cải tiến không đáng kể như nâng cấp phần đồ họa và bổ sung một số yếu tố phụ vào cách chơi. Góp mặt tranh tài trong mùa giải VT2009 là những ngôi sao quần vợt hàng đầu hiện nay như Rafael Nadal, Roger Federer, Anna Ivanovic, Maria Sharapova và hàng loạt các tên tuổi nổi tiếng khác. Những tay vợt đã đi vào huyền thoại như Boris Becker và Stefan Edberg cũng góp mặt trong game cho phép người chơi có dịp gặp lại những thần tượng một thời của mình. Không chỉ được hóa thân vào các ngôi sao yêu thích, người chơi còn có thể tự tạo cho mình một tay vợt qua phần Player Creation mới được đưa vào game. Có khá nhiều chi tiết ngoại hình đủ để người chơi có thể tạo ra một nhân vật đúng như ý mình. Bạn có thể sử dụng các ngôi sao quần vợt hoặc nhân vật mình tạo ra để tham gia các trận đấu.

Khởi đầu từ một tay lính mới, người chơi sẽ tham dự các trận đấu dành cho cấp thấp và giành lấy các chiến thắng nhằm cải thiện thứ hạng để đủ điều kiện gia nhập các giải đấu danh giá hơn. Ngoài các giải thi đấu cá nhân, giải đấu hàng đầu dành cho các đội tuyển quốc gia Davis Cup cũng đã được Sega mua bản quyền và đưa vào

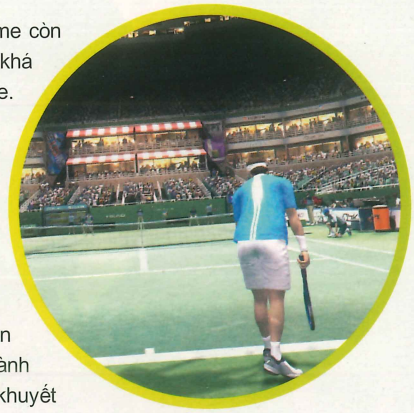
hệ thống thi đấu trong VT2009. Các giải đấu được xếp lịch theo tuần trong suốt năm, xen kẽ giữa những tuần thi đấu là những tuần người chơi được tự do nghỉ ngơi, hồi sức chuẩn bị cho giải sắp tới, mua sắm các vật dụng từ tiền thắng giải hay tập luyện các mini-game để gia tăng điểm kỹ năng. Có khá nhiều chế độ thi đấu trong VT2009 từ đấu giao hữu Exhibition, đấu giải Tournament, thi đấu thử thách Arcarde và thi đấu sự nghiệp World Tour. Phần chơi trọng tâm của VT2009 là chế độ World Tour, nơi người chơi có thể dẫn dắt nhân vật của mình từ tay vợt nghiệp dư lên đến đỉnh cao thế giới. Học viện Tennis Academy là nơi lý tưởng nhất cho bạn làm quen với các yếu tố cơ bản như cách chơi và hệ thống điều khiển trong VT2009 thông qua các bài tập có độ khó từ thấp lên cao. Qua các bài tập này, người chơi còn nâng cao được các điểm kỹ năng đánh bóng, di chuyển, giao bóng v.v... giúp nhân vật của mình tăng thêm sức mạnh.

Các trận đấu trong VT2009 diễn ra khá hấp dẫn nhờ tái hiện khá thành công những yếu tố cơ bản của một trận đấu ngoài đời. Các cú đánh bóng của các tay vợt phụ thuộc nhiều vào hướng di chuyển, góc đánh cũng như thời điểm chạm bóng. Độ nẩy và tốc độ bay của bóng trên 3 loại mặt sân: cỏ, cứng và đất nện cũng khác nhau giống như thực tế. Chỉ có một điểm yếu kéo dài từ các phiên bản trước sang phiên bản này là chiến thuật của các nhân vật máy khá cứng nhắc, chỉ theo một kiểu duy nhất mà không biết tự điều chỉnh cho phù hợp với từng trận đấu nên rất dễ thua mỗi khi bị người chơi bắt bài. Ví dụ, đối với những đối thủ có khuynh hướng thích lên lưới, người chơi chỉ cần nhử cho di chuyển lên trên và tung ra 1 cú lốp bóng là có thể ghi điểm và dễ dàng giành chiến thắng cả trận chỉ với một chiêu như thế.

Các mini-game, yếu tố đặc trưng từ bản VT đầu tiên, cũng tiếp tục tìm được chỗ đứng xứng đáng trong VT2009. Ngoài các mini-game quen thuộc từ trước, còn có thêm một số mới được đưa vào và đẩy con số lên đến 12 loại khác nhau. Đáng kể nhất trong số những mini-game mới là đánh bida Pot Shot, bắn tàu Pirate Wars hay di chuyển nhặt đồ Shopping Dash. Mỗi mini-game này đều có cấp độ và độ khó tăng dần từ thấp đến cao tỉ lệ thuận với số điểm thưởng đạt được khi hoàn thành.



Ngoài phần chơi đơn, game còn hỗ trợ phần chơi trực tuyến khá đa dạng qua dịch vụ Xbox Live. Bạn có thể tham gia các trận đấu với đối thủ tự do hoặc sắp xếp theo trình độ tương đương. Người chơi cũng có thể đưa thành tích của mình lên mạng và theo dõi bản sắp xếp thứ hạng trực tuyến dành cho tất cả các tay vợt ảo. Phần chơi trực tuyến này đã trở thành một sự bổ sung đáng giá, bổ khuyết cho phần chơi đơn.



> "Sân đấu vận động đầy ắp khán giả cuồng nhiệt với những tràng pháo tay cổ vũ. Những ngôi sao ra sức cống hiến những trận đấu gay cấn và hấp dẫn. Vị vua đã quay trở lại dưới cái tên Virtua Tennis 2009 mở ra những ngày hè sôi động trên sân quần vợt ảo."

HÌNH ÂM: TỐT XẤU ĐAN XEN

Đồ họa trong VT2009 thể hiện sự không đồng đều khi có một số điểm được chăm chút nhưng một số lại quá sơ sài. Mặt sân được thiết kế như thật và người chơi có thể thấy được cả từng đám bụi tung lên theo bước chân của các tay vợt trên mặt sân đất nện. Các hiệu ứng ánh sáng và bóng đổ của các tay vợt trên mặt sân được thể hiện rất tốt.

Game cũng đã thêm vào một góc nhìn mới từ phía sau lưng nhân vật với camera tự điều chỉnh hợp lý khi bạn di chuyển thay cho góc nhìn cố định kém linh hoạt trước đây. Tuy nhiên nhân vật trung tâm của game là các ngôi sao quần vợt lại được thiết kế hời hợt! Dù động tác của các tay vợt khá nhuyễn nhưng nét mặt lại khô cứng, không biểu hiện cảm xúc gì cho dù mới vừa thực hiện được một pha bóng đẹp mắt được khán giả tán thưởng. Các bộ quần áo của nhân vật cũng dính bết vào người trông rất giả tạo. Có thể nói đồ họa với những điểm tốt xấu đan xen như thế khó có thể làm game thủ hài lòng!

Phần âm thanh cũng chỉ ở mức trung bình với các bài nhạc nền sôi động một chút cùng với tiếng đánh banh, tiếng vỗ tay khen ngợi của khán giả chỉ đủ làm tròn vai của mình. Tầm tạm và không để lại ấn tượng là tất cả những gì phần âm thanh đọng lại trong người chơi.

NGẠI VÀNG CHƯA VỮNG

Cách đặt tên mới của VT2009 theo năm mà không theo số thứ tự cho thấy ý đồ của Sega mong muốn biến VT thành loạt game phát hành thường niên theo kiểu các game thể thao của EA Sports như FIFA hay NBA Live. Tuy không tạo được ấn tượng thật sự bởi không có nhiều cải tiến ở phần cách chơi, nhưng VT2009 vẫn hấp dẫn nhờ vào nền tảng vững chắc dựa trên những chuẩn mực được đưa ra từ tựa game VT đầu tiên vẫn còn có giá trị cho đến ngày nay. Hiện tại VT2009 vẫn giúp VT củng cố ngôi vị hoàng đế của thể loại game quần vợt, nhưng nếu không có sự thay đổi mạnh mẽ ở các bản tiếp theo thì liệu ngai vàng này sẽ vững được trong bao lâu?

NGUYÊN QUÂN

Ưu:

- Đa dạng chế độ chơi đơn.
- Nhiều mini-game thú vị.

Khuyết:

- Đồ họa chưa thuyết phục.

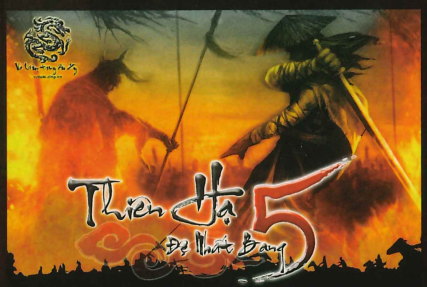
Trò chơi giải trí trực tuyến Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK) vừa kỷ niệm tuổi lên bốn của mình bằng một sinh nhật hoành tráng tại TP.HCM và Hà Nội vào đêm 14/6/2009. Đi tiên phong trong lĩnh vực game online tại Việt Nam, VLTK (http://volam.zing.vn) đến ngày nay vẫn luôn ngự trị trong lòng game thủ vì đây không những là một trò chơi đơn thuần để giải trí mà còn là chiếc cầu nối gắn kết cộng đồng người chơi game với những kỷ niệm vui buồn của thế giới Võ Lâm đầy màu sắc.

Đêm hội VLTK xưa và nay đầy mày sắc mừng VLTK tròn bốn tuổi

CHẶNG ĐƯỜNG BỐN NĂM MANG TÊN VLTK

Trải qua bốn năm tồn tại và phát triển, VLTK đã trở thành một cái tên gần gũi và quen thuộc với những game thủ yêu thích thể loại game nhập vai trực tuyến có nội dung kiếm hiệp. Ai cũng biết, bối cảnh của VLTK chính là cuộc phân tranh của Thập đại môn phái và những anh hùng hảo kiệt đi tìm tấm bản đồ Sơn Hà Xã Tắc đã bị thất lạc để thỏa giấc mộng xưng bá Võ Lâm, hùng bá thiên hạ. Hóa thân thành nhân sĩ giang hồ, người chơi cùng quý đồng đạo của mình sẽ cùng "bôn tẩu" trong thế giới mà kẻ mạnh chính là kẻ có nhiều nỗ lực và lòng quyết tâm nhất.

Từ cái tên, nội dung đến cách chơi, VLTK đều mang đến cho hơn một triệu game thủ của mình sự thách thức và niềm đam mê chinh phục cái mới. Từ nhóm tổ đội, liên đấu đến Công thành chiến, chiến trường Tống – Kim, mức độ phức tạp của những trận chiến tăng dần lên. Dĩ nhiên là những phần thưởng cũng sẽ xứng đáng hơn để dành tặng cho người thắng cuộc. Với VLTK, game thủ đã có những khoảnh khắc vinh quang, những lúc thất bại; có những thành quả xứng đáng từ nỗ lực của mình; có cả những vui buồn rất thật trong cuộc sống.



Thiên Hạ Đệ Nhất Bang lần 5 đã vinh danh hai nhà vô địch Nam Giang và Châu Giang

Bên cạnh đó, VLTK không bao giờ là trò chơi của một cá nhân riêng lẻ mà chính là sân chơi của tập thể. Chức năng Bang Hội từ ngày đầu ra mắt đã nhận được sự ủng hộ nồng nhiệt của game thủ. Trung bình mỗi server có khoảng 20 bang hội. Với 86 server như hiện nay, con số bang hội đã lên đến hàng nghìn. Điều đó đã khẳng định một điều, game thủ cần lắm những sân chơi chung để giao lưu, kết bạn. Ở đó có những vui buồn của hảo hữu, đồng đạo cùng chơi game và chia sẻ những điều trong cuộc sống. Đỉnh điểm của "công trình tập thể" là giải đấu Thiên Hạ Đệ Nhất Bang – một giải đấu được tổ chức với quy mô lớn vượt ra khỏi giới hạn bang hội hay server. Thiên Hạ Đệ Nhất Bang là sân chơi để các đại diện cho 86 server trong VLTK gặp gỡ, giao lưu, học hỏi và thi đấu. Giải đấu lần 5 vừa khép lại với vinh quang thuộc về hai server phía bắc là Nam Giang (vô địch giải Cao cấp) và Châu Giang (vô địch giải Siêu cấp). Dự kiến vào đầu tháng 7/2009, VinaGame sẽ vinh danh hai nhà vô địch trong một chương trình trao giải Thiên Hạ Đệ Nhất Bang lần 5 hoành tráng.

BƯỚC CHUYỂN MÌNH MỚI MẺ

Hấp dẫn phiên bản mới: Hùng Bá Thiên Hạ

Game thủ thường bảo nhau rằng tuổi thọ của game chỉ khoảng từ ba đến năm tuổi. Điều đó có thể đúng với một vài trò chơi nhập vai trực tuyến khác trên thị trường game online cạnh tranh khốc liệt như hiện nay. Nhưng với VLTK, con số bốn năm tuổi thọ có lẽ phải nhân lên rất nhiều lần. Bước sang tuổi lên bốn, VLTK không những không già nua mà còn có những bước chuyển mình mới mẻ hơn để xứng đáng là "anh cả" trong làng game online. Chu kỳ sáu tháng một lần ra mắt phiên bản mới và cập nhật thêm các tính năng đã giúp VLTK dường như "miễn nhiễm" với "lão hóa". Phiên bản mới nhất vừa ra mắt vào ngày 19/6/2009 mang tên Hùng Bá Thiên Hạ. Trong đó, VLTK đã có thêm một loạt các tính năng mới như như hệ thống Thiên tử, hệ thống Vinh dự, Bang hội tuyên chiến và Chuyển đổi môn phái… Vậy là bên cạnh chức năng Trùng Sinh và trang bị Bạch Kim vừa ra mắt trong thời gian qua, game thủ lại có thêm nhiều điều thú vị nữa để chơi game và thể hiện mình trước những đồng đạo Võ Lâm cùng chí hướng. Đặc biệt lần đầu trong game, người chơi có cơ hội hướng đến ngôi vị Thiên tử.

Sau bốn năm, VLTK vẫn còn nguyên sức hút như ngày đầu

Không chỉ có những tính năng trong game được đổi mới, hoạt động chăm sóc game thủ của Ban Điều hành VLTK cũng được đẩy mạnh hơn bao giờ hết. Hàng loạt câu lạc bộ Võ Lâm tại khắp các tỉnh thành được thành lập để tạo nên nhiều sân chơi tập thể hơn dành cho game thủ. Song song với giải đấu Thiên Hạ Đệ Nhất Bang tổ chức định kỳ, VinaGame lại tiếp tục tổ chức thêm giải đấu có cùng tên với phiên bản mới là Hùng Bá Thiên Hạ. Đây cũng sẽ là giải đấu thường niên gắn với cái tên VLTK trở về sau. Tuy Hùng Bá Thiên Hạ không có quy mô lớn như Thiên Hạ Đệ nhất Bang nhưng lại có thế mạnh là đến được với game thủ ở các tỉnh thành. Game thủ ở có thể tham gia giải đấu này theo thể thức đơn đấu và nhóm 5 người. Những game thủ chiến thắng sẽ có cơ hội nhận được nhiều phần thưởng "khủng" từ ban điều hành VLTK.

Sau bốn năm, sức hút của VLTK đã không hề giảm sút mà còn tăng lên cùng với những đổi thay mới mẻ của game. Đi lên bằng lòng tin yêu của game thủ, chắc chắn VLTK sẽ không ngừng ở đó mà sẽ ngày càng phát triển hơn để xứng đáng là một trò chơi lành mạnh của giới trẻ.

Mọi chi tiết xin xem thêm *http://volam.zing.vn.*

Hải Thanh

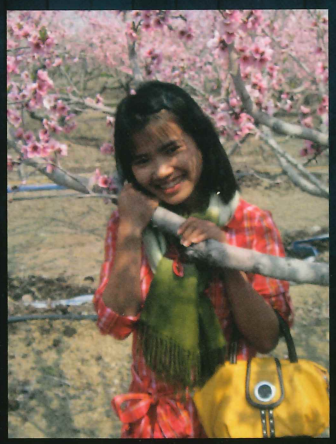
Game thủ đã nói gì về VLTK?

CA SĨ LAM TRƯỜNG – ĐẠI SỨ VLTK:

"Trải qua bốn năm, Trường vẫn rất thích chơi game VLTK mà mình làm đại diện nên chưa hề nghĩ mình sẽ tìm đến một trò chơi nào khác. Những lúc mình mệt mỏi, chơi game cũng là một cách để mình xả stress rất hay."

ANH KIỆT – CỬ NHÂN ĐH KINH TẾ TPHCM:

"Kiệt chơi game VLTK từ những ngày đầu ra mắt. Đôi khi cái cảm giác đã quá quen thuộc của game khiến mình cảm thấy không còn say mê như trước nữa. Vậy mà khi bỏ sang game khác là cảm thấy nhớ vô cùng. Thật vui là VLTK đã có thêm tính năng ép đồ Bạch Kim. Nghe nói trong phiên bản Hùng Bá Thiên Hạ, game này còn có chức năng Thiên Tử và một số chức năng mới nữa hấp dẫn hơn. Vậy là mình lại có thể chung thủy với game đầu tiên mình chơi rồi".



VÂN OANH – LƯU HỌC SINH TẠI HÀN QUỐC:

"Những ngày sang Hàn Quốc du học, hành trang mình mang theo còn có VLTK. Nhiều lúc học hành và công việc mệt mỏi, bật máy lên vào game chơi vừa để thư giãn vừa để tìm lại cảm giác ngày xưa cùng bạn bè đi Tống – Kim. Hàn Quốc và Việt Nam chỉ chệch hai giờ nên mình vẫn có thể hẹn mấy đứa bạn vào game chuyện trò và "bôn tẩu giang hồ". Cũng vui và đỡ nhớ nhà lắm."

Khi đề cập những tựa game kinh điển của hãng Nintendo, người ta vẫn thường nhắc đến những cái tên quen thuộc như Mario, Zelda hay Metroid. Trong khi đó, Punch-Out!! lại là một tên tuổi không mấy tiếng tăm dù loạt game này đã xuất hiện từ năm 1984 và cũng tạo được tiếng vang. Có lẽ nguyên nhân khiến dòng game boxing (đấm bốc) này chìm vào quên lãng là do Nintendo đã xếp xó nó gần 15 năm qua, tính từ khi phiên bản Super Punch-Out!! phát hành trên máy SNES năm 1994.

Lối chơi cảm ứng chuyển động độc đáo của Wii, đặc biệt là sự thành công rực rỡ của trò chơi Wii Sports, là động lực để hãng Nintendo quyết định đưa tên tuổi Punch-Out!! tưởng chừng đã "nghỉ hưu" dài hạn trở lại với võ đài. Game không do Nintendo trực tiếp phát triển mà được giao cho hãng Next Level Games của Canada (vốn nổi tiếng với game bóng đá Mario Strikers Charged khá thành công) thực hiện, với sự giám sát của nhà thiết kế thiên tài Shigeru Miyamoto.

TAY ĐẤM HÀNG ĐẦU

Trung thành với nội dung của những phiên bản xưa, Punch-Out!! có cốt truyện xoay quanh tay võ sĩ boxing trẻ tuổi mang tên Little Mac. Dưới sự huấn luyện của nhà cựu vô địch Jerome "Doc" Louis, Little Mac lần lượt thượng đài, thách đấu với các tay đấm nổi tiếng khắp thế giới ở những phân hạng khác nhau với mục tiêu cuối cùng là chức vô địch thế giới.

Trong phần chơi cốt truyện, bạn sẽ cùng Little Mac trải qua 3 phân hạng bao gồm giải cấp thấp (Minor Circuit), giải cấp cao (Major Circuit) và giải vô địch thế giới (World Circuit). Mỗi giải bao gồm từ 4 đến 5 võ sĩ và đối thủ cuối cùng là người đang giữ đai vô địch cho giải đấu đó. Mỗi trận đấu trong game kéo dài 3 hiệp. Bạn có thể chiến thắng bằng 3 cách: hạ "nốc ao" (knock-out) đối thủ khi anh ta không thể gượng dậy sau 10 tiếng đếm; hạ "nốc ao" kỹ thuật khi đối thủ té ngã 3 lần trong một hiệp; hoặc ai có thành tích tốt hơn khi hết trận sẽ là người thắng cuộc.

Toàn bộ game có tổng cộng 13 đấu thủ cho bạn thử sức. Nhưng đừng vội cho như vậy là quá ít nhé. Game có khá nhiều chế độ chơi khác nhau. Sau khi đã hoàn thành phần chơi Career, game sẽ mở ra chế độ mới, mang tên Title Defense, trong đó bạn phải bảo vệ thành công ngôi vô địch của mình trong những trận tái đấu với các đối thủ cũ. Phần chơi này khó hơn hẳn so với Career, vì các võ sĩ đã tìm được cách khắc phục những điểm yếu mà bạn đã lợi dụng để hạ gục họ trước đó. Nhưng chưa hết, sau khi hoàn thành Title Defense, các phần chơi khác còn "khó xơi" hơn nữa, sẽ mở ra như Last Stand và Champions Mode. Không chỉ có chơi đơn, game còn cho phép 2 người chơi trên cùng một máy với chế độ chia đôi màn hình, tuy nhiên các nhân vật được chọn vẫn chỉ là những Little Mac khác màu nhau chứ bạn không thể vào vai các võ sĩ khác.

LỐI CHƠI CẢM ỨNG CỰC KỲ PHẤN KHÍCH

Lối chơi của Punch-Out!! đề cao tính trực quan và dễ dàng, không chú trọng tính mô phỏng thực tế môn thể thao boxing như trò chơi Fight Night của hãng EA. Góc nhìn của game tương tự như những phiên bản Punch-Out!! trước và trò boxing trong Wii Sports, nghĩa là camera ở ngay sau nhân vật chính, lúc này được làm mờ đi để có thể nhìn rõ ràng đối thủ trước mặt.

Punch-Out!! tận dụng triệt để tính năng cảm ứng của Wii: với Wii Remote và Nunchuk, 2 tay của

PUNCH-OUT!!

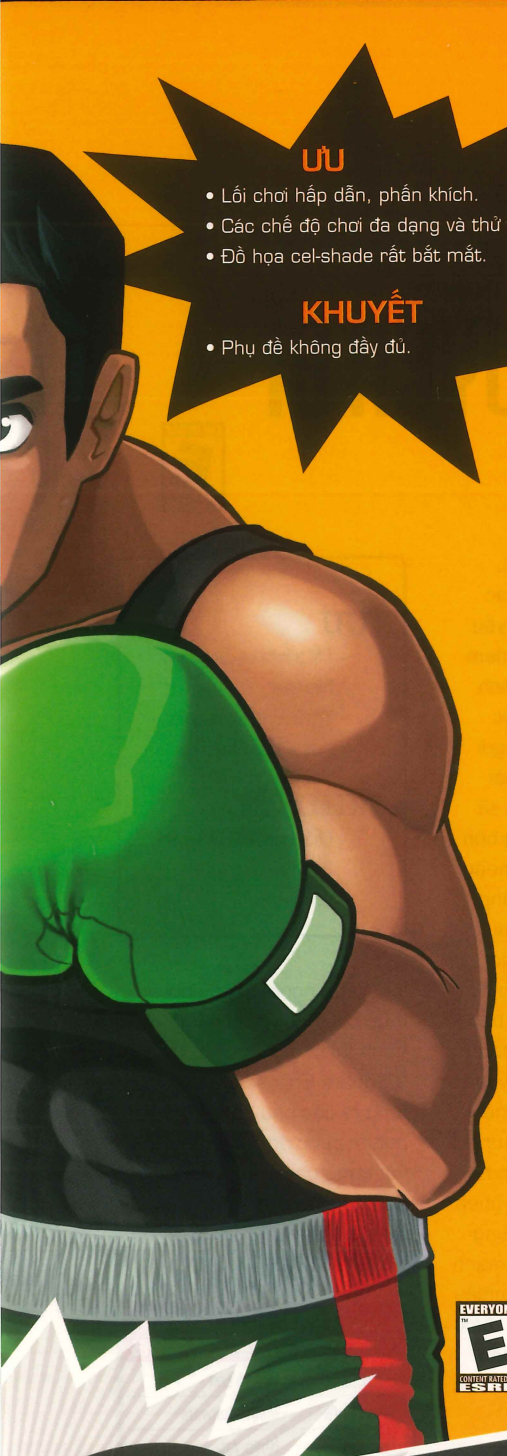
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Next Level Games
THỂ LOẠI	Thể thao
HỆ MÁY	Wii
ESRB	Everyone
NGÀY PHÁT HÀNH	18/05/2009

ƯU

- Lối chơi hấp dẫn, phấn khích.
- Các chế độ chơi đa dạng và thử thách.
- Đồ họa cel-shade rất bắt mắt.

KHUYẾT

- Phụ đề không đầy đủ.



bạn chính là 2 tay của Little Mac, vung tay nào anh chàng sẽ tung cú đấm bằng tay đó. Kết hợp các động tác và phím bấm, bạn có thể tung ra những đòn tấn công khác nhau như đấm thẳng, đấm vòng hay đấm móc. Việc phòng thủ thì hoàn toàn dựa vào cần Analog trên Nunchuk với khả năng né sang trái, sang phải, cúi người xuống và đỡ trực diện. Tuy nhiên, nếu không thích mỏi tay đấm tới đấm lui, bạn có thể lựa chọn cách điều khiển truyền thống bằng cách cầm ngang Wii Remote bất cứ lúc nào tùy thích. Chưa hết, nếu có thiết bị Wii Balance Board, bạn có thể đứng trên nó và thực hiện các thao tác né hay cúi người y như một võ sĩ boxing thực thụ.

Mấu chốt chiến thắng trong Punch-Out!! phụ thuộc vào hai yếu tố: khả năng quan sát chính xác và phản xạ kịp thời. Mỗi đối thủ của Little Mac đều có những nhịp điệu tấn công và loạt đòn thế combo rất riêng, và bạn cần phải quan sát và nắm bắt cho được tất cả những đòn thế ấy. Nắm được nhịp điệu tấn công của đối phương, bạn còn phải canh thời gian né tránh và đỡ đòn sao cho thật chính xác, đúng thời điểm, quá sớm hay quá chậm đều chắc chắn sẽ dính đòn. Nếu chơi điệu nghệ hơn, bạn không chỉ có thể né đỡ mà còn có thể phản công ngay lúc đối phương chuẩn bị tấn công.

Phản công thành công sẽ giúp bạn tích lũy điểm "ngôi sao" để tung ra những cú đấm tuyệt chiêu cực mạnh, giúp nhanh chóng "nốc ao" đối thủ. Nhìn chung, lối chơi của Punch-Out!! rất dễ nắm bắt nhưng vẫn có thể tạo nên sự phấn khích cao độ, do cơ chế chơi cảm ứng đầy hào hứng. Còn các đối thủ máy thì thực sự thử thách và đầy thú vị khi mỗi người đều có lối đánh và điểm yếu riêng, độ khó lại tăng dần một cách hợp lý và không gây ức chế một cách quá đáng cho người chơi khi chưa thể vượt qua được một đối thủ nào đó.

HÌNH ẢNH SINH ĐỘNG, BẮT MẮT

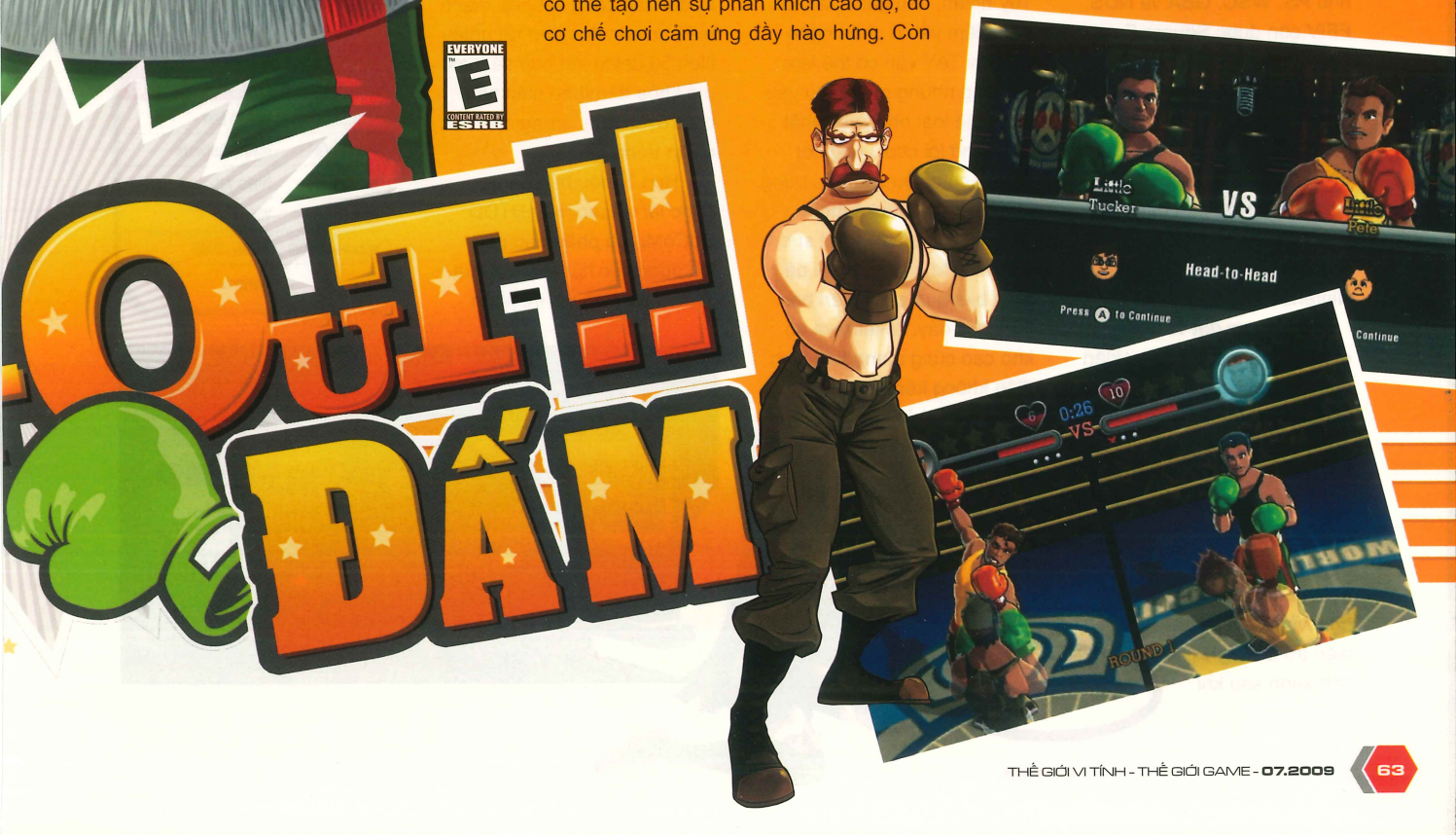
Punch-Out!! ứng dụng cơ chế đồ họa 3D mang phong cách "cel-shade" đậm chất hoạt hình với những tông màu tươi sáng, sặc sỡ rất dễ nhìn. Các võ sĩ trong game là một sự thành công của đội ngũ thiết kế khi mỗi nhân vật đều toát lên một phong cách rất riêng và độc đáo, cả về ngoại hình lẫn các động tác chuyển động. Thậm chí, các nhân vật được chăm chút đến nỗi ở phần âm thanh, võ sĩ các nước đều được lồng tiếng bằng chính thứ tiếng mẹ đẻ của họ. Tuy nhiên, không biết có phải thiếu sót hay không mà trong khi các câu nói của "Doc" Louis bằng tiếng Anh nhưng vẫn được phụ đề đầy đủ cũng bằng... tiếng Anh, trong khi các võ sĩ đối thủ nói đủ thứ tiếng Pháp, Đức, Ý, Nhật nhưng chẳng có lấy một dòng phụ đề, khiến chúng ta chẳng thế nào hiểu nổi họ đang nói gì.

Tuy nhiên, điểm khó chịu đó hoàn toàn có thể bỏ qua vì nó chẳng làm ảnh hưởng tí ti nào đến lối chơi rất hấp dẫn của Punch-Out!! Hai điểm cần lưu ý khi bạn thưởng thức trò chơi này là đừng nên chơi quá lâu, dễ gây nhức mỏi tay và nhớ buộc chắc tay điều khiển, để phòng trường hợp đáng tiếc xảy ra trong những giây phút thi đấu quá hăng say nhé bạn!

NGỌC CHÂU

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

OUT!! ĐẤM



FINAL FANTASY IV
THE AFTER YEARS

MẶT TRĂNG HUYỀN BÍ

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Final Fantasy IV là tựa game cổ điển thuộc dòng game Final Fantasy được phát hành lần đầu tiên trên máy SNES vào năm 1991. Tuy chưa phải là tựa game xuất sắc nhất trong dòng game, nhưng FFIV vẫn được nhớ tới nhờ đưa ra hệ thống chiến đấu ATB (Active Time Battle) làm chuẩn mực cho nhiều game nhập vai sau này. Do đó ngoài việc được tái bản trên hàng loạt hệ máy như PS, WSC, GBA và NDS, FFIV còn được Square Enix ưu ái phát triển riêng một hậu bản mang tên Final Fantasy IV: The After Years (TAY) dành riêng cho điện thoại di động DoCoMo FOMA 903i ở Nhật Bản. Hơn một năm sau, TAY tiếp tục lấn sân sang Wii qua hệ thống WiiWare của Nintendo.

TAY được đặt vào bối cảnh 17 năm sau các sự kiện diễn ra ở phiên bản FFIV đầu tiên. Ceodore, con trai của 2 nhân vật chính Cecil và Rosa trong FFIV, đang rèn luyện để có thể gia nhập vào lực lượng Red Wings. Đột nhiên mặt trăng thứ hai, nơi tộc người Lunarian yên nghỉ vĩnh hằng, xuất hiện trở lại hành tinh xanh sau khi tưởng chừng đã vĩnh viễn mất dạng khi phiên bản đầu tiên kết thúc. Nhiều hiện tượng kỳ lạ diễn ra kèm theo sự trỗi dậy của các quái vật hung hãn quấy phá cuộc sống yên bình. Ceodore lại cùng những người đồng đội của cha mình trước đây lên đường ngăn chặn hiểm họa vừa xuất hiện.

Do phiên bản nguyên thủy được phát triển cho máy ĐTDĐ nên đồ họa và âm thanh của TAY mang phong cách và chất lượng của các game trên máy SNES xa xưa. Đây là điểm chưa tốt của game, nhất là khi so sánh với đồ họa 3D được dựng lại khá đẹp mắt của phiên bản FFIV dành cho máy DS mới đây. Tuy nhiên, nếu gác qua một bên điểm yếu ở phần nghe nhìn thì TAY vẫn có thể làm hài lòng những game thủ yêu thích thể loại nhập vai Nhật Bản, nhờ lối chơi cùng cốt truyện có chiều sâu đặc trưng. Game được thiết kế theo phong cách cổ điển hết sức quen thuộc với những ai đã từng biết qua các phiên bản FF trước đây, đi kèm với độ khó cao cũng mang tính kinh điển không kém.

Ngoài những yếu tố quen thuộc, TAY cũng có những nét khác biệt của riêng mình. Trước tiên phải kể đến các kỳ trăng (lunar phase) - yếu tố chi phối mạnh mẽ và đem đến nhiều thú vị trong cách chơi. Khi bạn chơi liên tục hơn 30 phút hoặc nghỉ ngơi ở các quán trọ hoặc ngoài bản đồ thế giới, kỳ trăng sẽ thay đổi thành một trong bốn dạng: non, khuyết, tròn hoặc tàn với nhiều tác động tăng giảm sức mạnh khác nhau lên cả các quái vật và các lớp nhân vật của bạn. Do đó khi gặp một khu vực mà bạn cảm thấy quái vật quá mạnh thì hãy nghỉ ngơi và quay lại trong kỳ trăng khác, có thể bạn sẽ giải quyết bọn chúng dễ dàng. Ngoài ra còn có hệ thống Band System cho phép hai hay nhiều nhân vật tung ra đòn tấn công kết hợp mạnh mẽ hơn các đòn đơn rất nhiều. Hơn 50 chiêu kết hợp sẽ được mở khóa dần theo diễn tiến cốt truyện hoặc trong các trận chiến trong game.

Hơn 3 triệu bản game được tải về các máy ĐTDD DoCoMo đã phần nào nói lên được sức hút khá lớn của TAY. Riêng đối với thị phần WiiWare, ngoài phần chơi theo cốt truyện chính vừa phát hành thì từ giờ cho đến tháng 9 Square Enix sẽ còn lần lượt tung ra các phụ bản xoay quanh cuộc đời của các nhân vật trong game, hứa hẹn sẽ đem tới cho người chơi nhiều điều thú vị.

NGUYÊN QUÂN

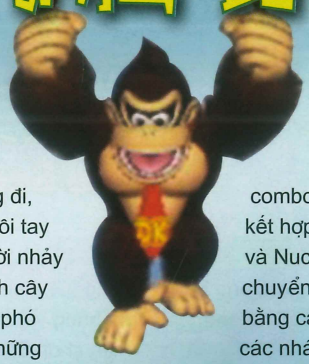
ƯU
- Cốt truyện và cách chơi hấp dẫn.
- Yếu tố kỳ trăng và chiêu thức kết hợp thú vị.

KHUYẾT
- Chất lượng đồ họa và âm thanh chưa cao.
- Độ khó cao.

FINAL FANTASY IV: THE AFTER YEARS

PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Matrix Software
THỂ LOẠI	Nhập Vai
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	01/06 /2009
ESRB	Everyone

DU HÀNH CÙNG DONKEY KONG



Với mục đích tận thu đồng thời cho phép các game thủ sở hữu Wii có thể thưởng thức những tựa game đỉnh của Game Cube với cách chơi tận dụng điều khiển cảm ứng của hệ máy này, hàng loạt các tựa game với nhãn "New Play Control" được Nintendo cho ra đời mà Donkey Kong Jungle Beat (DKJB) là một minh hoạ rõ nét nhất.

Nhiệm vụ trong DKJB chủ yếu là điều khiển chú khỉ Kong di chuyển từ điểm A đến điểm B, né tránh các chướng ngại vật cũng như đánh bại những sinh vật nguy hiểm. Tuy nhiên, điểm độc đáo là mọi thao tác điều khiển của chú khỉ được thực hiện qua bộ điều khiển Wii Remote và Nunchuk thay cho bộ trống DK Bongos ở phiên bản Game Cube trước đây. Theo đó, hai thiết bị này tương ứng với đôi tay của Kong. Tuỳ vào những tình huống game đưa ra mà đôi tay này sẽ được thực hiện theo nhiều cách khác nhau. Ví dụ như khi di chuyển qua các nhánh cây trên đường đi, người chơi phải điều chỉnh nút xoay analog để Kong định hướng đi, sau đó khẽ lắc đôi tay để khỉ ta đu người nhảy qua những nhánh cây đối diện. Khi đối phó với thú dữ hay những con trùm, đôi tay này sẽ trở thành những nắm đấm uy lực, do đó ngoài độ chính xác (dựa vào tín hiệu trên màn hình) người chơi cần phải thao tác thật nhanh.

Suốt chuyến phiêu lưu của Kong, người chơi còn có thể bắt gặp được món khoái khẩu nhất của anh chàng này (và cũng là của loài khỉ nói chung) – những quả chuối. Ngoài cách lấy thông thường là chạm nhẹ và chúng, một số nải chuối đặc biệt được bọc trong những bong bóng nằm lơ lửng trên không trung hoặc trong những thùng chứa bí mật đòi hỏi người chơi phải căn thời điểm mà vỗ tay (lắc Wii Remote cùng Nunchuk) hoặc đong đưa tay liên tục để lấy được càng nhiều chuối càng tốt. Cách khác để cải thiện số lượng chuối thu được là người chơi phải thực hiện những chuỗi combo phức tạp nhờ kết hợp Wii Remote và Nuchuk để Kong di chuyển và lấy chuối bằng cách đu đưa trên các nhánh cây mà không để chạm đất. Số lượng chuối thu hoạch được trong từng màn chơi sẽ rất quan trọng bởi nó quyết định chỉ số sức khoẻ của Kong trong những lần chạm trán với trùm. Bởi lẽ với thanh sức khoẻ dồi dào bạn sẽ có nhiều cơ hội để sửa sai thay vì chỉ dừng ở mức khiêm tốn do đã bỏ lỡ quá nhiều cơ hội thu hoạch chuối trên đường.

Phần chơi chính của DKJB tương đối ngắn chỉ cô đọng trong khoảng 4 giờ, tuy nhiên game có nhiều màn chơi ẩn mà bạn chỉ có thể khám phá được nếu đạt danh hiệu vàng (Gold) hoặc bạch kim (Platinum) dựa vào số chuối đạt được qua mỗi màn, số lần sử dụng lại checkpoint. Đây là lý do khiến nhiều game thủ tiếp tục mài dũa tay nghề leo trèo của mình sau khi hoàn tất game.

Do chỉ tập trung cải thiện vào phần điều khiển để phù hợp với Wii nên chất lượng đồ hoạ, âm thanh của DKJB không khác biệt lần xuất hiện cách đây bốn năm, nhưng nhờ cách thể hiện sống động, ấn tượng nên cả hai mảng này vẫn có thể tạm làm hài lòng các fan hâm mộ khó tính. Nếu bạn từng bỏ lỡ tựa game này trước đây thì giờ là cơ hội rất tốt để chơi đấy.

MINH PHƯƠNG

NEW PLAY CONTROL! DONKEY KONG JUNGLE BEAT

PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Nintendo EAD Tokyo
THỂ LOẠI	Platform
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	04/05/2009
ESRB	Everyone

ƯU

- Tận dụng điều khiển cảm ứng của Wii.
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT

- Thời lượng phần chơi chính quá ngắn.

TRỞ LẠI HOANG ĐẢO

ADVENTURE ISLAND The Beginning

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Không thể sánh bằng các tên tuổi kinh điển như Mario, Sonic, nhưng loạt game Adventure Island của Hudson Soft cũng có bề dày đáng nể với sáu phiên bản lận lưng kể từ lần ra mắt đầu tiên năm 1992 đến nay. Thành viên mới nhất Adventure Island: The Beginning (AITB) vừa được phát hành qua dịch vụ Wii Ware của Nintendo như lời khẳng định của Hudson Soft trong việc hồi sinh dòng game này.

Cách chơi của AITB không khác biệt nhiều so với các bản game trước. Nhiệm vụ chính của người chơi là khéo léo điều khiển nhân vật chính Master Higgins vượt qua các cạm bẫy cũng như các quái vật trên đường đi. Ngoài việc thực hiện những cú nhảy để né đòn, người chơi có thể chọn lựa cho Master Higgins một trong ba vũ khí chính là boomerang, giáo và rìu. Các loại vũ khí này đều hoạt động theo cơ chế ném từ xa, tuy nhiên tầm sát thương và cách thức hoạt động có vài điểm khác nhau. Chẳng hạn rìu có góc quăng khoảng 30° và nhịp ngắt quãng giữa các lần quăng thấp. Trong khi boomerang lại có góc quăng thẳng đứng và có thể quay ngược trở lại để tấn công đối phương từ phía sau lưng, nhưng nhịp ngắt quãng giữa các lần quăng tương đối dài. Nếu nắm vững những chi tiết này, người chơi có thể đối phó với các quái vật dễ dàng hơn.

Ngoài ba loại vũ khí chính kể trên, người chơi có thể mở khóa thêm các vũ khí mới như quả cầu lửa, bom... tại các tiệm bán đồ. Để đạt được điều này người chơi phải thu nhặt được các quả dưa hấu vàng (Golden Melons) nằm ở những vị trí "ẩn" trong các màn chơi. Cũng từ các quả dưa hấu vàng này, người chơi có thể mở khoá thêm kĩ năng hữu ích như nhảy cao hay cải thiện thanh sức khỏe cho nhân vật chính.

Do bản tính Master Higgins rất háu đói, nên ngoài việc va chạm các quái vật hay dụng phải các chướng ngại trên đường đi, thanh sức khoẻ của nhân vật sẽ tự động vơi rất nhanh. Để "sạc" lại, bạn phải tranh thủ thu nhặt các trái cây được trải dọc trên đường đi để nạp cho cái bụng của Master Higgins. Mặt khác, các màn chơi trong game cũng không bố trí các điểm "tập kết" (checkpoint) để người chơi có thể sửa sai. Những ràng buộc này khiến độ khó của game tương đối "khoai" nhất là đối với các game thủ mới làm quen với thể loại platform.

Tương ứng mỗi màn chơi hoàn thành, game cho phép bạn có thể kết nối với server của trò chơi để so sánh kết quả mình đạt được với các bạn chơi khác trên thế giới. Không những vậy người chơi còn có thể đổi khẩu vị bằng cách thử qua bốn trò chơi nhỏ khác trong phần Minigames cùng với bạn bè và người thân. Đáng tiếc là phần chơi Minigames này chỉ dừng lại ở chức năng chia sẻ màn hình thay vì cho phép người chơi tham gia tranh tài trực tuyến vốn thú vị và đa dạng hơn rất nhiều.

Được khoác lên lớp áo mới 3D nhưng AITB không tạo được ấn tượng mạnh cho các game thủ do cách dựng cảnh nền, nhân vật còn khá đơn điệu và thô cứng. Nhạc nền game lặp lại khá nhiều, nhưng giai điệu và tiết tấu khá sôi nổi, vui nhộn. Tuy sự trở lại không thật ấn tượng nhưng AITB là lựa chọn không tồi cho các fan của dòng game này và các game thủ thích chinh phục những tựa game có độ thử thách cao.

HẠNH NGUYÊN

ADVENTURE ISLAND: THE BEGINNING	
PHÁT HÀNH	Hudson Soft
PHÁT TRIỂN	Hudson Soft
THỂ LOẠI	Platform
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	25/05 /2009
ESRB	Everyone

ƯU
- Cách chơi đơn giản, dễ nắm bắt.
- Nhạc nền vui nhộn.

KHUYẾT
- Thiết kế cảnh nền và nhân vật quá sơ sài.
- Độ khó khá cao.

Giải cứu hành tinh Star Ving

THE MUCHABLES	
PHÁT HÀNH	Namco Bandai Games
PHÁT TRIỂN	Namco
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	26/05 /2009
ESRB	Everyone

The Munchables diễn ra tại hành tinh Star Ving, nơi các sinh vật có thể thỏa niềm đam mê ăn uống bất cứ lúc nào nhờ nguồn phép thuật từ các Legendary Orbs. Một ngày nọ, chủng tộc lạ Tabemon chẳng biết từ đâu tới đã cướp các Legendary Orbs khiến nhiều sinh vật trên Star Ving chết đói vì thiếu nguồn cung cấp thức ăn. Tình thế nguy cấp này buộc bộ đôi Chomper và Munchy – hai sinh vật sống tại Star Ving phải vào cuộc, tìm cách giành lại các Legendar Orbs nhằm bảo vệ đồng loại.

Sản phẩm mới của Namco Bandai Games chịu ảnh hưởng khá nhiều bởi cách chơi của Katamari Damacy hay Feeding Fenzy trước đây. Trong vai hai người hùng Chomper và Munchy người chơi sẽ vận dụng khả năng ăn uống "đặc biệt" để chống lại các sinh vật lạ Tabemon. Khởi đầu, cả Chomper và Muchy chỉ có thể ăn được những sinh vật có hình dạng nhỏ như củ su hào, cà tím... Một khi đã được vỗ béo đầy đủ, bộ đôi có thể cải thiện kích thước của mình (thể hiện qua cấp độ xuất hiện trên đầu các nhân vật) để ăn những sinh vật có hình dạng lớn hơn như nấm khổng lồ, dĩa bay.

Ngoài chiến thuật "cá lớn nuốt cá bé" (chỉ nhắm vào các sinh vật có cấp độ yếu hơn mình), bạn có thể chủ động điều khiển nhân vật tấn công các sinh vật kích thước gấp 2-3 lần để tách chúng thành những sinh vật nhỏ hơn nhằm tiện cho việc ăn uống. Nhưng nhược điểm của cách này là bạn rất dễ bị đối phương trả đòn, nếu không cẩn thận sẽ bị trở lại hình dạng ban đầu và bắt đầu công việc từ điểm xuất phát. Vì vậy để ra đòn chính xác hơn, bạn nên sử dụng chức năng khóa mục tiêu (thao tác bằng phím Z) mà game cung cấp. Song song đó, nếu chịu khó tìm những món đồ ẩn được bố trí trong màn chơi bạn có thể giúp nhân vật có thể chuyển sang các trạng thái đặc biệt ví dụ như Vacuum Mode – nhân vật sẽ hoá thân giống như một máy hút bụi khổng lồ có khả năng hút tất cả đối phương xung quanh vào miệng của mình.

Nếu không thích thưởng thức game một mình, bạn có thể rủ thêm bạn chơi khác cùng tham gia hoàn tất game thông qua chức năng chơi mạng khá hấp dẫn. Ngoài ra, game còn cung cấp thêm các phụ lục khác như Tabemon Chanel, Tabemon Encyclopedia cho phép người chơi xem lại các đoạn phim, nghe các bản nhạc cũng như tìm hiểu thông tin về các sinh vật đã xuất hiện trong suốt chuyến hành trình.

Hướng đến đối tượng chính là các bạn nhỏ nên màu sắc sử dụng trong game rất sặc sỡ, khâu tạo hình các nhân vật cũng rất ấn tượng, dễ thương tương tự như những con thú nhồi bông ngoài đời thực. Do sử dụng những đoạn nhạc còn khá đơn điệu, thiếu chiều sâu nên nhạc nền của game không tạo được ấn tượng mạnh như đồ họa. Nếu bỏ qua khuyết điểm này, The Munchables vẫn là sản phẩm khá phù hợp cho các game thủ nhỏ tuổi.

NGỌC KHUÊ

ƯU
- Thiết kế nhân vật dễ thương, nhiều màu sắc.
- Cách chơi đơn giản.

KHUYẾT
- Phần chơi mạng không hỗ trợ tính năng trực tuyến.
- Tính thử thách chưa cao.

Thành công của những tựa game chiến thuật thời gian thực trong thời gian gần đây như Command & Conquer: Red Alert 3, Tom Clancy's End War, Battalion Wars 2 phần nào xoá bỏ quan điểm cho rằng thể loại này rất khó "thọ" trên mảnh đất console. Swords & Soldiers (S&S) vừa ra mắt trên dịch vụ Wii Ware đầu tháng Sáu rồi tiếp tục nối dài thêm danh sách những game đáng chơi của thể loại chiến thuật trên các máy chơi game chuyên dụng.

Trong game người chơi sẽ được tuỳ chọn một trong ba phe phái khác nhau bao gồm Aztecs, Vikings và Imperial Chinese. Trò chơi sử dụng hai nguồn tài nguyên chính là vàng và mana. Nếu như người chơi có thể chủ động tạo phu để thu nhặt vàng thì ngược lại, mana lại ở trạng thái bị động phải chờ tăng dần. Tuy nhiên, nếu thuộc phe Aztecs người chơi có thể hiến tế các chiến binh để tăng mana nhanh hơn các phe khác. Từ hai nguồn tài nguyên cơ bản này người chơi có thể nâng cấp và cải thiện thêm sức mạnh quân sự cho phe mình.

Việc cân đối các đơn vị quân giữa các bên tham chiến luôn là bài toán đau đầu nhiều nhà phát triển game chiến thuật bởi nó quyết định khá nhiều đến sự thành công sản phẩm của họ. Vấn đề này trong S&S được giải quyết khá ổn thỏa. Ví dụ như cùng mục đích là công phá thành đối phương, phe Vikings có thể dùng những cỗ máy bắn đá với sức công phá cao nhưng di chuyển lại rất chậm chạp, trong khi đó nếu vào phe Aztecs người chơi có thể cầu viện thần linh triệu hồi quả cầu nham thạch khổng lồ có sức công phá mạnh nhất trong cả ba phe (nhưng nhược điểm là có thể gây tổn hao không nhỏ cho cả phe mình).

Nét đặc biệt của S&S so với hầu hết các game dàn trận thời gian thực trên thị trường hiện nay là xây dựng trên nền 2D theo kiểu cuộn cảnh như các game platform 2D Super Mario hay Sonic the Hegehog trước đây. Mỗi đơn vị lính được tạo ra sẽ do máy điều khiển di chuyển về vị trí của phe đối phương để tấn công. Việc này tưởng chừng sẽ giảm bớt yếu tố chiến thuật nhưng thực tế không phải vậy, bởi người chơi phải thận trọng và tính toán chi tiết hơn đến thời điểm tạo quân do mỗi đơn vị quân trong game có tốc độ di chuyển hoàn toàn khác nhau. Một điểm khác cần lưu ý là máy chỉ đảm nhận dùm người chơi những chiêu tấn công đơn giản, người chơi vẫn phải sử dụng Wii Remote để thực hiện những đòn phức tạp phải sử dụng đến phép thuật.

Chỉ là một game nhỏ với kinh phí đầu tư thấp được phát hành qua dịch vụ Wii Ware nhưng cả hai mảng nghe và nhìn của game được xây dựng khá đạt. Nhưng do xây dựng hoàn toàn trên nền 2D nên khi bước vào những trận đánh lớn, người chơi không ít lần nhấn trượt mục tiêu vì các đơn vị quân bị xếp chồng lên nhau rất khó quan sát. Hoạ tiết phục trang của nhân vật các phe đều rất đẹp. Hiệu ứng âm thanh mô phỏng tuy chưa thật chân thật, hoành tráng nhưng khá vui nhộn và khiến người chơi không khỏi phì cười bởi những âm thanh được cường điệu quá mức. Các tín đồ của thể loại chiến thuật thời gian thực sẽ không dễ bỏ qua một sản phẩm có chất lượng tốt và đồng đều nhiều mặt như S&S.

THÀNH TRUNG

SWORDS AND SOLDIERS	
PHÁT HÀNH	Ronimo Games
PHÁT TRIỂN	Ronimo Games
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	08/06/2009
ESRB	Everyone

ƯU
- Tính chiến thuật cao.
- Nhiều giá trị chơi lại.

KHUYẾT
- Chưa có tính năng chơi trực tuyến.
- Khó thao tác các đơn vị quân khi bước vào những trận đánh lớn.

LƯU DIỄN CÙNG BAN NHẠC

Sự đột phá về cách chơi cũng như cập nhật nhiều cải tiến hấp dẫn đã giúp Rock Band sớm thâu tóm được nhiều giải thưởng âm nhạc ngay khi phát hành, đồng thời trở thành "đối thủ không đội trời chung" của một trò chơi âm nhạc nổi tiếng khác là Guitar Hero. Mở rộng thị phần sang máy chơi game cầm tay, Harmonix hợp tác cùng Backbone Etertainment thực hiện phiên bản Rock Band đầu tiên cho PSP mang tên Rock Band Unplugged (RBU).

RBU vẫn dựa trên nền móng đã tạo dựng thành công hai phiên bản trước đây: người chơi thể hiện các bài hát có sẵn trong game bằng thao tác bấm phím sao cho khớp với các nút màu hiển thị trên màn hình. Tuy nhiên, khác biệt ở chỗ trước kia trong một thời điểm bạn chỉ có thể sử dụng một nhạc cụ duy nhất, giờ đây cùng lúc bạn có thể đảm nhận cả bốn vai trò khác nhau bao gồm ca sĩ, nghệ sĩ chơi ghi-ta, bass và trống. Thay đổi này khiến các bài nhạc trong game phân thành từng tiết nhạc khác nhau, mỗi tiết phù hợp với vị trí của từng thành viên trong ban nhạc. Thông thường, khi hoàn tất một tiết nhạc bạn phải nhanh chóng chuyển sang vị trí (thao tác bằng phím L hoặc R) của thành viên khác để tiếp tục cho tiết nhạc kế tiếp. Nếu thực hiện sai bạn phải thể hiện tiết nhạc này dài hơn bình thường, đồng thời bỏ lỡ cơ hội ghi điểm nhiều hơn. Thao tác chính xác và nhanh còn giúp bạn tích lũy được thanh năng lượng của ban nhạc – khi đầy bạn có thể kích hoạt chức năng Overdrive để nhân số điểm mà mình kiếm được lên gấp nhiều lần.

World Tour là phần chơi chính của RBU, là nơi bạn tạo riêng cho mình một ban nhạc ảo với đầy đủ họ tên, xuất xứ, phục trang, logo... Ban đầu, bạn phải gầy dựng tên tuổi tại quê nhà qua những buổi biểu diễn với quy mô vừa phải. Khi đã trở thành nhóm nhạc nổi tiếng với fan club khổng lồ, bạn sẽ có cơ hội lưu diễn tại nhiều địa điểm khác trên thế giới. Dựa vào thu nhập sau mỗi chuyến lưu diễn, bạn có thể tùy biến lại diện mạo bên ngoài của nhân vật bằng những bộ đồ hiệu, kiểu tóc thời trang hơn. Bên cạnh đó, bạn còn có cơ hội kiếm thêm những nhà quản lý tài ba hoặc chấp nhận các thử thách mà game đặt ra trong suốt quá trình chơi nhằm cải thiện doanh thu cũng như lượng fan hâm mộ.

Song song đó, game còn có 3 phần chơi khác bao gồm Quickplay, cho phép bạn chọn bài hát bất kỳ để thực hiện; với Band Warm Up bạn sẽ được phép chọn và sử dụng nhạc cụ bất kỳ xuyên suốt bài hát mà không phải chuyển đổi thành viên như ở World Tour và Quick Play; cuối cùng là Band Survival nơi bạn phải cùng với ban nhạc của mình thực hiện các liên khúc bất tận cho đến khi phải tạm ngừng do thao tác sai. Đáng tiếc là phần chơi mạng vốn là "hạt nhân" góp nên thành công của các phiên bản trước nay lại tạm vắng trong phiên bản này. Đây thật sự là điểm khó chấp nhận, bởi trước đó Rock Band I&II luôn được xem là những đại diện ưu tú khi nhắc đến phần chơi này trong nhiều năm trở lại đây.

Phần nhạc của RBU khá ổn khi quy tụ hơn 41 bản nhạc khác nhau của nhiều nghệ sĩ trứ danh trên thế giới như ABC (Jackson 5), Drain You (Nirvana), Livin' On A Prayer (Bon Jovi). Ngoài ra, game còn cho phép người chơi tải về kho nhạc được cập nhật thường xuyên thông qua phần Music Store (có thu phí). Hình ảnh trong game cũng không có gì đáng phàn nàn khi các động tác, trang phục diễn của từng nhân vật đều được thể hiện rất cá tính, bắt mắt theo đúng tinh thần Rock!

Bỏ quên mất phần chơi mạng hấp dẫn, RBU vô tình tạo nên một bước lùi nhưng vẫn là tour diễn khá thành công của thương hiệu Rock Band trên thị trường handheld vốn còn đầy tiềm năng. Thể hiện tốt những yếu tố cơ bản, thêm thắt vài chi tiết hợp lý và sở hữu kho nhạc đồ sộ, RBU vẫn là món quà tinh thần đầy ý nghĩa cho các game thủ yêu nhạc.

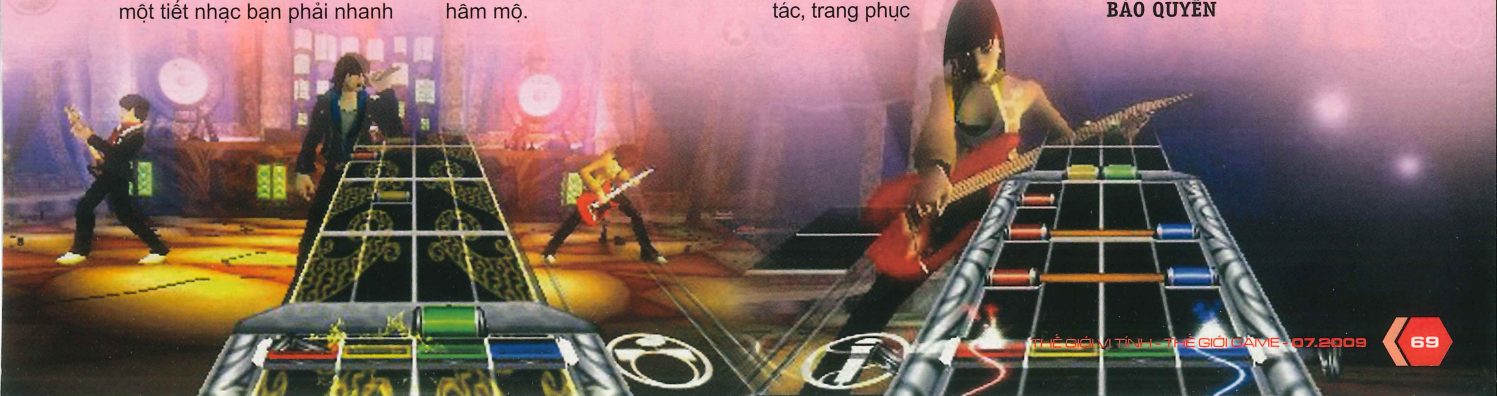
BẢO QUYÊN

ƯU
- Kho nhạc đồ sộ.
- Cho phép đảm nhận 4 vai trò cùng lúc.

KHUYẾT
- Không có phần chơi mạng.

ROCK BAND UNPLUGGED

PHÁT HÀNH	MTV Games / Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	Backbone / Harmonix
THỂ LOẠI	Âm nhạc
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	09/06/2009
ESRB	Teen



BÍ MẬT QUYỀN TRƯỢNG MOSES

INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS

PHÁT HÀNH	LucasArts
PHÁT TRIỂN	A2M – Amaze
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	09/06/2009
ESRB	Teen

Được công bố từ cách đây 4 năm với dự tính sẽ là tựa game kế tiếp khai thác về chuyến phiêu lưu của tiến sĩ khảo cổ học Indiana Jones và là lần đầu tiên đặt chân lên hai hệ máy PS3 và Xbox 360. Tuy nhiên, game chỉ có mặt trên PS2, Wii, PSP và DS. Sự thay đổi đột ngột này khiến các game thủ quan tâm nhiều đến trò chơi không khỏi đặt câu hỏi liệu nó có ảnh hưởng đến chất lượng của game hay không? Thắc mắc trên đã được giải đáp khi những ngày hè đầu tiên của năm 2009 - thời điểm ra mắt của Indiana Jones and the Staff of Kings (JatSoK).

Trò chơi lấy bối cảnh năm 1939, lúc bấy giờ Indiana Jones tình cờ nhận được điện thoại từ bạn thân Archie Tan. Tan muốn cho Jones xem tấm bản đồ bí mật mà giáo sư khảo cổ học Charles Kingston (bạn cũ của Johnes) để lại. Tuy nhiên, khi vừa đến nhà Tan, Johnes phát hiện Tan đã biến mất và một kẻ lạ mặt đang lục lọi cái gì đó. Lần theo những manh mối và mắt xích đan xen, Johnes dần dần khám phá ra bí mật về quyền trượng của nhà lãnh tụ Moses.

Vẫn trung thành với phong cách hành động góc nhìn thứ ba đã sớm được định hình từ các phiên bản trước nên các game thủ gạo cội của dòng game Indiana Jones hay đã từng tiếp xúc các sản phẩm tương tự như Tomb Raider sẽ không khó nhập cuộc với IJatSoK. Để đối phó với đối phương trên đường đi, người chơi có thể kết hợp những đòn đánh nhẹ và mạnh (thao tác qua nút X và nút vuông) bằng tay không của Jones để tạo ra những chiêu liên hoàn đẹp mắt. Nếu không thích áp sát đối phương mà muốn giữ khoảng cách an toàn từ xa, bạn có thể sử dụng roi da, súng lục hoặc các vật dụng trong màn chơi như chén, dĩa, bàn ghế... để giải quyết vấn đề.

Để khuyến khích người chơi có thể hoàn thành tốt nhiệm vụ được giao, game đặt ra những thử thách như hoàn thành màn chơi trong thời gian hạn hẹp mà vẫn giữ thanh sức khỏe ở trạng thái tốt nhất, hoặc tìm được các viên ngọc quý, tài liệu bí mật. Phần thưởng mà người chơi nhận được sẽ là những điểm kinh nghiệm quý giá (Glory, Fortune) để nâng cấp sức khỏe cho nhân vật cũng như mở khóa những hình ảnh liên quan đến trò chơi.

Nhìn sơ lược cứ tưởng IJatSoK được xây dựng bài bản, nhưng một khi đã tiếp xúc đủ lâu, người chơi sẽ sớm nhận ra game diễn ra khá đơn điệu và tẻ nhạt. Nguyên nhân chính phải kể đến là môi trường các màn chơi quá nhỏ hẹp chỉ thường diễn ra trong khoảng 2-3 cảnh cố định với phạm vi khiêm tốn, chỉ cần bỏ ra một thời gian ngắn là bạn có thể dễ dàng thông thuộc mọi ngõ ngách. Mặt khác, trí thông minh của máy chỉ dừng lại ở mức trung bình, chúng xử lý tình huống chậm, khá thụ động và luôn tạo cơ hội để người chơi xử lý dễ dàng. Chính vì vậy, dù đã được bù đắp bằng chất lượng đồ hoạ, hiệu ứng lồng tiếng và mô phỏng âm thanh tương đối đạt, trò chơi vẫn không thể làm nên "hiện tượng".

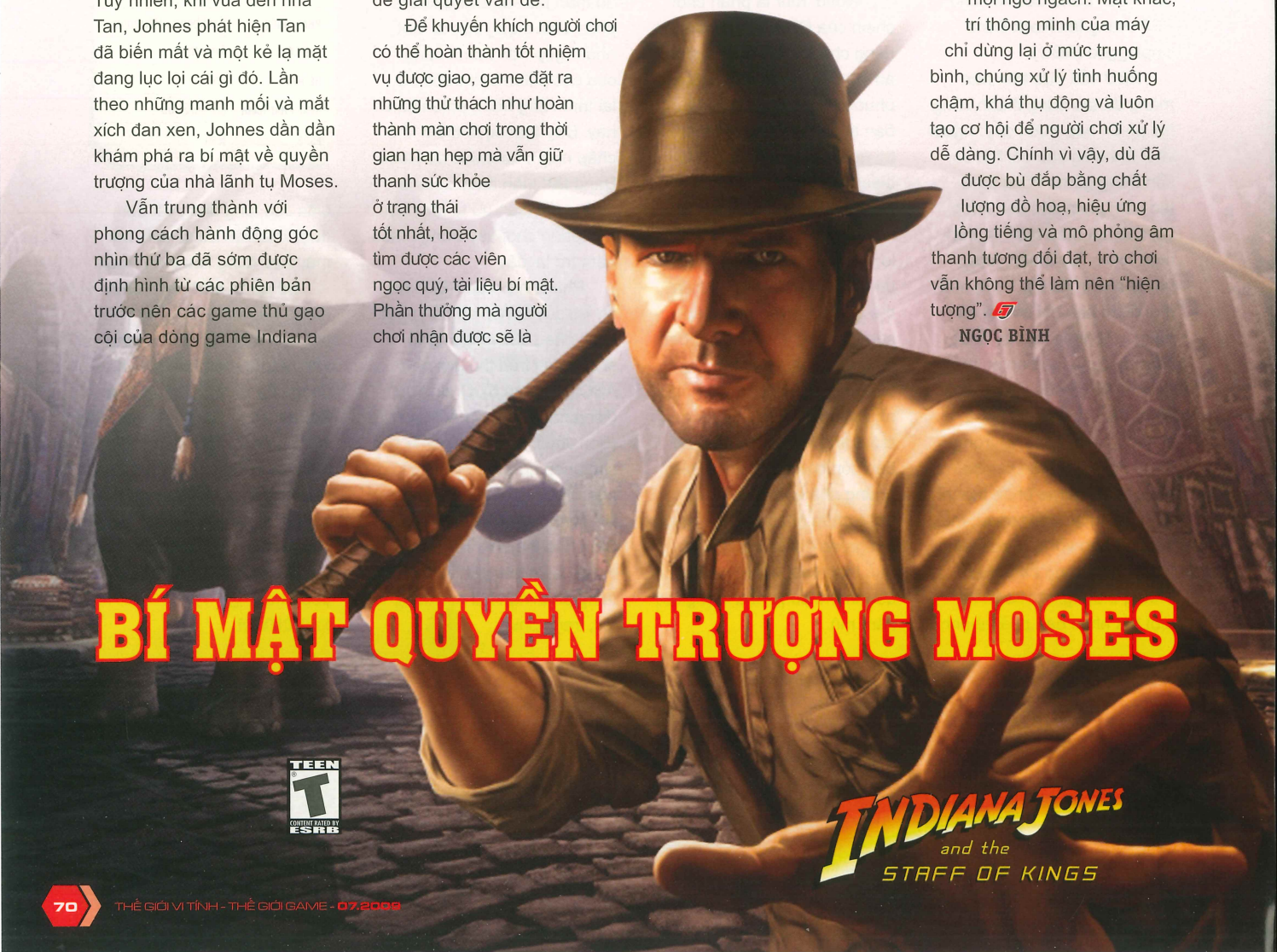
ƯU

- Đầu tư tốt về nghe và nhìn.

KHUYẾT

- Màn chơi quá đơn điệu.
- Trí thông minh chỉ ở mức trung bình.

NGỌC BÌNH



CRYSTAL DEFENDERS
VANGUARD STORM
ヴァンガード・ストーム

BẢO VỆ LÃNH ĐỊA

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Crystal Defenders là loạt game theo thể loại phòng thủ thành (tower defense) xây dựng trên thế giới Final Fantasy. Trước đây Square Enix đưa dòng game này sang iPhone với Final Fantasy Tactics A2 nhưng chưa thành công do lối chơi vẫn còn một số khiếm khuyết. Đúc kết kinh nghiệm, Square Enix tung ra phần tiếp theo Crystal Defenders: Vanguard Storm (VS) - một phiên bản hấp dẫn hơn.

Như phần lớn các game theo thể loại phòng thủ thành, VS không có cốt truyện rành mạch, nó nhanh chóng đưa người chơi vào các màn chơi. Khác với các tựa game Crystal Defenders trước có bản đồ là một con đường ngoằn ngoèo, trên đó bạn bố trí dày đặc các đơn vị lính của mình để tấn công ngăn chặn lũ quái vật bên đối phương, bản đồ trong VS theo dạng lưới được chia làm 4 làn (line) xuyên suốt và chia làm 2 phần trái, phải (bên trái của bên kia, còn bên phải là của bạn). Người chơi không thể di chuyển đơn vị của mình qua phần bản đồ của đối phương mà chỉ có thể bố trí bên bản đồ của mình để ngăn chặn các đợt tấn công từ phía bên kia. Giữa mỗi lượt đi sẽ có khoảng thời gian ngừng để người chơi bố trí lại đội hình.

VS có 8 lớp nhân vật (class) với các kỹ năng khác nhau được kế thừa từ game Final Fantasy Tactics A2. Soldier là đơn vị cận chiến tốt có khả năng tấn công 3 ô ngang trước mặt, Paladin không có khả năng tấn công nhưng lại "dai" máu và sức phòng thủ cực tốt, có khả năng chặn đứng cả một làn tấn công của đối phương trong thời gian dài. Black Mage và Dragoon là 2 đơn vị tấn công tầm xa 3 ô theo hàng dọc còn Archer và Flintlock là 2 đơn vị tấn công theo đường chéo và hữu hiệu khi đối phó với các loại quân bay. Hai lớp nhân vật hỗ trợ White Mage và Bishop lại có khả năng hồi phục máu và tăng sức mạnh tấn công cho đồng đội. Ở mỗi màn chơi bạn chỉ khởi đầu với 2-4 đơn vị và sau vài đợt tấn công bạn có thể bổ sung thêm một đơn vị mới, tối đa là 6. Mỗi đơn vị sẽ có những ưu khuyết điểm bổ sung cho nhau khi đứng chung trong đội hình. Tùy thuộc vào kiểu chiến thuật mà bạn phải lựa chọn đơn vị và bố trí vị trí cho hợp lý. Cách thiết kế kiểu chơi mới đem đến cho game tính chiến thuật cao hơn và buộc người chơi phải tính toán nhiều hơn vì các đơn vị đối phương có một số thế mạnh như khả năng kháng lại tấn công vật lý hay phép thuật, có tốc độ di chuyển cực nhanh hoặc có kích thước to lớn và sức tấn công mạnh mẽ mà bạn phải đặc biệt lưu ý.

Đồ họa và âm thanh là những điểm mạnh về mặt trình diễn của VS. Game sử dụng lại thiết kế đẹp mắt đặc trưng của các nhân vật và quái vật trong Final Fantasy Tactics A2. Phần âm thanh cũng là những đoạn nhạc nền quen thuộc của tựa game này được sử dụng lại.

Dù có lối chơi hấp dẫn nhưng số màn chơi trong VS hơi ít khi chỉ gói gọn trong 10 màn. Độ khó và tính thử thách của VS cũng không cao, khác với nét đặc trưng của các game cùng thể loại. Có lẽ VS vẫn chỉ là một bản game mang tính thử nghiệm. Hy vọng sau khi đã "bắt đúng mạch" game thủ, trong tương lai Square Enix sẽ tung ra các bản game mới hấp dẫn hơn.

TIỂU LÝ

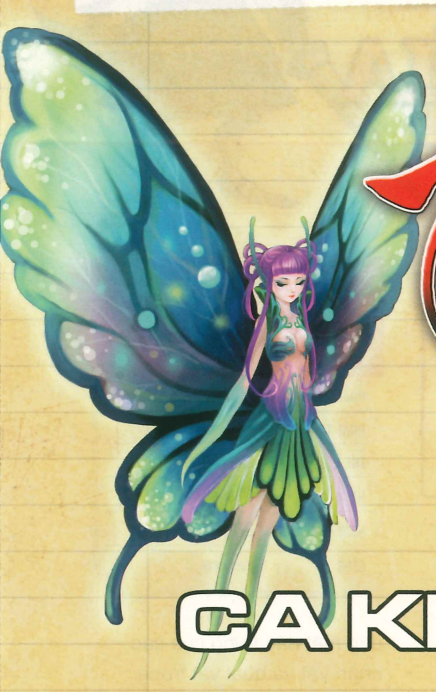
ƯU
- Tính chiến thuật hấp dẫn.

KHUYẾT
- Ít màn chơi, độ khó không cao.

CRYSTAL DEFENDERS: VANGUARD STORM

PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	iPhone
NGÀY PHÁT HÀNH	27/04/2009
ESRB	Everyone

Ngày 08/06/, bản nâng cấp lớn nhất của Thế Giới Hoàn Mỹ Quốc tế 2009, đứa con cưng của Nhà phát triển Beijing Perfect World đã đổ bộ vào mảnh đất hình chữ S. Phiên bản được đánh giá là "Sự cách mạng trong kỹ thuật chiến đấu" của TGHM mang tên Tinh Linh Chiến Ca đã chính thức cất cao khúc khải hoàn...



Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn
Tinh Linh Chiến Ca

CA KHÚC KHẢI HOÀN

Hoàng Kim Hoàn – Stealth (Điều hành viên diễn đàn GameVN) nhận xét: *"Tinh Linh Chiến Ca xứng đáng là phiên bản lớn của TGHM trong năm 2009 với nhiều thay đổi lớn về nội dung."*

Khi Tinh Linh Chiến Ca ra đời, Beijing Perfect World – Nhà phát triển Game Online hàng đầu Trung Quốc đã tuyên bố về một hệ thống chiến đấu (PK & PVP) rất lớn sẽ được ra mắt. Trải qua 4 năm phát hành tại thị trường Quốc tế, kỹ thuật đối kháng của TGHM đã được đông đảo cộng đồng game thủ nghiên cứu kỹ lưỡng tới từng chi tiết. Những lối mòn trong việc sử dụng kĩ năng, cách thức chiến đấu chắc chắn sẽ nảy sinh. Trải qua hơn 1 năm phát triển, Tinh Linh Chiến Ca chính là chìa khóa để giải quyết vấn đề trên.

Hệ thống được phát triển dựa trên học thuyết Ngũ Hành của người Trung Hoa cổ, ứng dụng 2 nguyên lý "Tương Sinh" và "Tương Khắc" để tạo nên sự biến hóa vô cùng đa dạng. Trong triết học cổ Trung Hoa, tất cả vạn vật đều phát sinh từ năm nguyên tố cơ bản gọi là: Kim, Mộc, Thủy, Hỏa và Thổ. Đây không phải là vật chất như cách hiểu đơn giản theo tên gọi của chúng mà đúng hơn là cách quy ước của người Trung Hoa cổ đại để xem xét mối tương tác và quan hệ của vạn vật.

Giữa Ngũ Hành có mối quan hệ nuôi dưỡng, giúp đỡ, thúc đẩy nhau để vận động không ngừng, đó là quan hệ Tương Sinh. Người ta qui ước thứ tự của Ngũ Hành "Tương Sinh" như sau: Mộc sinh Hỏa, Hỏa sinh Thổ, Thổ sinh Kim, Kim sinh Thủy, Thủy sinh Mộc. Giữa Ngũ Hành lại có mối quan hệ ức chế nhau để giữ thế quân bình, đó là quan hệ Tương khắc. Người ta qui ước thứ tự của Ngũ Hành "Tương Khắc" như: Mộc khắc Thổ, Thổ khắc Thủy, Thủy khắc Hỏa, Hỏa khắc Kim, Kim khắc Mộc.

Đối với TGHM, sự tương quan giữa "Sinh" và "Khắc" ảnh hưởng vào thuộc tính của nhân vật và hệ kỹ năng Tinh Linh mới, làm thay đổi hoàn toàn tính chất của mỗi lớp nhân vật. Ngũ Hành vốn dĩ tồn tại với TGHM từ ngày đầu ra mắt, ứng dụng của nó thể hiện rõ ở quá trình chiến đấu, luyện cấp của người chơi. Điển hình như Pháp Sư khi diệt quái hệ Thủy bằng kĩ năng hệ Hỏa (Thủy khắc Hỏa) hiệu quả đạt được sẽ thấp hơn nhiều khi dùng kĩ năng hệ Hỏa đánh quái hệ Mộc (Mộc sinh Hỏa). Sự xuất hiện của Nguyên Tố Tinh Linh trong phiên bản Tinh Linh Chiến Ca sẽ cụ thể hóa một cách rõ ràng hơn sự ảnh hưởng của Ngũ Hành tới kỹ thuật chiến đấu của TGHM.

Nguyên Tố Tinh Linh có 4 loại khác nhau theo 4 thuộc tính: Sinh lực (máu và sức bền); Thể lực (sức mạnh vật lý), Mẫn lực (sự linh hoạt); Linh lực (sức mạnh phép thuật). Bốn dạng Tinh Linh khi kết hợp với 6 lớp nhân vật của TGHM thì đã tạo ra tới 24 con đường tu luyện khác nhau. Số lượng Tinh Linh mà người chơi có thể sở hữu là không hạn chế, người chơi nếu đủ tiềm lực có thể khai thác sức mạnh của 4 loại Tinh Linh.

Tổng số kỹ năng Ngũ Hành của Nguyên Tố Tinh Linh khoảng 70 kỹ năng, phân thành 8 cấp độ cơ bản, chia ra cho 5 "Hành": Kim, Mộc, Thủy, Hỏa, Thổ. Tinh Linh muốn học được kỹ năng thì cần có điểm Thiên Phú khi lên cấp độ. Nhưng điểm Thiên Phú thì lại có giới hạn, 1 Tinh Linh nhận được nhiều nhất là 26 điểm. Chưa kể bảng kĩ năng Tinh Linh còn ẩn tới 19 cấp kĩ năng thượng đẳng. Do đó nếu muốn phân bổ đủ vào Ngũ Hành, tạo ra một Tiểu Tinh Linh "thập toàn hoàn mỹ" chắc chắn là điều vọng tưởng.

Pháp Sư Độc Cô Thần – ông Nguyễn Nam Tiến(GĐ Trung tâm thông tin đa phương thức VTC-ComTech): *"Sự xuất hiện của Tinh Linh làm thay đổi hoàn toàn bộ mặt của game. PK hấp dẫn hơn và cần đầu óc, kỹ xảo phức tạp hơn."*

Một đặc điểm rất ấn tượng của Nguyên Tố Tinh Linh là khả năng trưởng thành cùng nhân vật. Chính đặc điểm này tạo ra ưu thế vượt trội khi so sánh Tinh Linh với Thú chiến (Pet) hoặc Pháp bảo. Tinh Linh tham gia chiến đấu cùng chủ nhân sẽ hấp thu được Kinh nghiệm để lớn lên. Ngoài ra có thể sử dụng vật phẩm hỗ trợ để lên cấp độ. Nguyên Tố Tinh Linh khi trưởng thành không chỉ phát triển về kĩ năng mà hình dáng cũng sẽ thay đổi. Càng ngày càng trở nên xinh đẹp, mỹ lệ, lớn hơn, vừa trở thành trợ thủ đắc lực vừa là người bạn gắn bó với người chơi trên bước đường lãng du.

Với 4 thuộc tính: Sinh – Linh – Thể - Mẫn, Tiểu Linh Linh có 4 hướng tăng điểm cơ bản. Nếu tăng vào điểm Thể lực, Tinh Linh có thể dùng ưu thế của bản thân khống chế lực sát thương của kĩ năng. Hình thức tăng vào Mẫn lực chủ yếu để khống chế phạm vi tác dụng của Kĩ năng, duy trì thời gian và tỉ lệ thành công của chiêu thức. Tinh Linh có hình thức cộng điểm nhiều vào Sinh Lực sẽ có mức giới hạn Nguyên Khí rất lớn, có thể thi triển các kĩ năng với tần suất nhiều hơn. Nếu tăng điểm nhiều vào Linh Lực không những có tốc độ thi triển kĩ năng nhanh mà số lượng kĩ năng học được cũng là niềm tự hào của chủ nhân.

Tinh Linh Chiến Ca là một phiên bản tập trung mạnh vào sự đổi mới trong kỹ thuật chiến đấu, cổ vũ nét cuồng nhiệt của việc đối kháng giữa game thủ. Chính vì lẽ đó, hoạt động PK (đồ sát) có thể nói là điểm đặc sắc nhất. Được đánh giá cao từ khi bản thử nghiệm tại Trung Quốc được phát hành, bài chiến ca mà những Tinh Linh xinh đẹp hát vang đã cuốn hút đông đảo game thủ vào cơn bão chiến đấu không ngừng nghỉ.

Sự kiện nổi bật nhất trong lần Tinh Linh Chiến Ca ra mắt tại Việt Nam chính là việc mở ra máy chủ mới mang tên **Tinh Linh** ngày 08/06/2009. Miền đất mới sẽ là nơi khơi nguồn hứng khởi cho đông đảo game thủ, là nơi những tân thủ của TGHM cảm nhận và khám phá sự cuồng nhiệt mà Tinh Linh Chiến Ca đem lại. Ước tính riêng trong thời điểm máy chủ vừa mở ra, đã có khoảng 1400 tân thủ cùng lúc online (1400 CCU) tham gia khám phá Nguyên Tố Ngũ Hành. Hào khí của Tinh Linh Chiến Ca đã bao phủ trọn vẹn các máy chủ của TGHM VN, những trận chiến với sự tham gia của đông đảo cao thủ để trải nghiệm và nghiên cứu bí ẩn của Nguyên Tố Tinh Linh thường xuyên xảy ra. "Chiến đấu, chiến đấu và chiến đấu" là khái niệm đang cháy rừng rực trong ý chí của đông đảo cộng đồng game thủ.

Song hành với việc mở máy chủ mới Tinh Linh là chương trình khuyến mãi lớn **Kim Nguyên Bảo** (KNB) nhằm hỗ trợ người chơi của TGHM VN. Bắt đầu từ ngày 08/06/2008 và kết thúc tới tận ngày 30/06/2008, tất cả người chơi ở các cụm máy chủ TGHM đều được hưởng sự khuyến mãi lớn về giá trị KNB cho mọi lần nạp tiền. Đối vợi cụm máy chủ cũ của TGHM, lượng khuyến mãi đến 50% giá trị thẻ nạp. Còn riêng máy chủ Tinh Linh, mức khuyến mãi rất lớn tới 60 - 80% giá trị thẻ nạp.

Bản Chiến Ca hoành tráng của TGHM đã ra mắt với những sự hỗ trợ tối đa từ NPH Quang Minh DEC. Beijing Perfect World đã hùng hồn tuyên bố phiên bản này là "Sự cách mạng" của họ trong việc phát triển MMORPG. Vậy còn các game thủ, các bạn sẽ đánh giá Tinh Linh Chiến Ca như thế nào? Hãy du nhập Đại lục Hoàn Mỹ và khám phá những điều hoàn toàn mới mẻ.

TGHM VN

www.thegioihoanmy.vn

SILKROAD
BÍ ẨN TẦN LĂNG

Được xem là một trong số ít các game trực tuyến thành công nhất hiện nay trên thị trường Việt Nam, Con Đường Tơ Lụa (CĐTL) do VDC-Net2E phát hành dành được khá nhiều cảm tình của các game thủ trong nước với hình ảnh đẹp mắt, số lượng kỹ năng phong phú cùng cách chơi lôi cuốn. Trải qua các bản cập nhật, trò chơi ngày càng hoàn thiện hơn về nội dung cũng như bản đồ trong game được thêm vào nhiều địa danh nổi tiếng.

Sau một thời gian chuẩn bị vào ngày 29/5 vừa qua, nhà phát hành đã cho ra mắt phiên bản cập nhật mới nhất của trò chơi với tên gọi Bí Ẩn Tần Lăng (hay còn gọi là map 100). Với lần nâng cấp này người chơi có cơ hội được tận mắt chiêm ngưỡng vẻ đẹp huyền bí cũng như khám phá những bí ẩn bên trong của lăng mộ vị vua Tần đầy quyền lực. Bên cạnh đó cũng sẽ có thêm rất nhiều loại vũ khí, giáp trụ và kỹ năng mới được đưa vào phiên bản map 100 này.

Năm 246 trước Công Nguyên, Tần Thủy Hoàng - vua nước Tần thời Chiến Quốc đã ra lệnh xây dựng lăng mộ cho mình. Lăng mộ có quy mô lớn, được xây dựng suốt 36 năm và phải cần đến 70 vạn nhân lực. Được xem là một trong những kỳ quan của thế giới, lăng mộ Tần Thủy Hoàng cho đến nay vẫn còn nhiều điều bí ẩn mà các nhà khoa học chưa thể giải đáp được.

Quay trở lại với trò chơi, với việc đưa vào bản đồ khu vực lăng mộ của vua Tần, người chơi được tìm hiểu thêm một phần văn hóa lịch sử của Trung Hoa khi xưa. Nằm ở phía đông thành Trường An, Tần Lăng hiện lên trông thật uy nghi và lạnh lẽo. Bước qua cửa lăng để vào đại điện, bạn sẽ bị choáng ngợp bởi khung cảnh rộng lớn cùng thiết kế tinh xảo của các vật thể trong khu vực này. Chính giữa đại điện là một cột tháp cao được bảo vệ bằng 4 "chấn" xung quanh. Người chơi có thể tấn công vào các "chấn" này, tuy nhiên cũng cần phải đề phòng vì chúng có thể gọi ra các quái vật khổng lồ hơn cấp của nhân vật. Theo thông tin từ nhà phát hành thì Tần Lăng gồm có 6 tầng với hơn 70 phòng, hang động khác nhau. Các khu vực này được kết nối với nhau thông qua các cổng dịch chuyển được đặt rải rác trong các phòng. Bên cạnh đó sẽ có 46 loại quái vật mới được đưa vào phiên bản lần này. Có một chút khó khăn là sơ đồ các phòng và hang động được bố trí khá phức tạp nhưng khi vào khu vực lăng mộ bạn sẽ không được cung cấp bản đồ, do đó người chơi cần để ý và nắm bắt các vị trí của nơi mà mình muốn đến để tránh lãng phí thời gian.

Hệ thống đồ vật của trò chơi như vũ khí, áo giáp cũng có nhiều loại mới đẹp mắt hơn, mạnh mẽ hơn. Các chiêu thức cũng được nâng cấp với những kỹ năng mới xoay quanh 4 trường phái Băng Hệ, Lôi Hệ, Hỏa Hệ và Nội Công. Cùng với đó là các vật phẩm phong phú lần đầu có mặt trong game. Khu vực công thành chiến tại Sơn Tặc Trại cũng được mở rộng nội dung giúp các game thủ cũng như bang hội có thêm cơ hội thể hiện tài năng của mình.

Với những cải tiến về đồ họa cùng những nâng cấp đáng giá, phiên bản map 100 - Bí Ẩn Tần Lăng hứa hẹn sẽ mang lại cho các lữ khách trên "Hành trình huyền thoại" những giờ phút phiêu lưu đầy lí thú nhưng không kém phần kịch tính bên trong lăng mộ của vị vua Tần lừng lẫy một thời.

SU SU

CON ĐƯỜNG TƠ LỤA	
PHÁT HÀNH	VDC-Net2E
PHÁT TRIỂN	Joymax
THỂ LOẠI	MMORPG
NGÀY PHÁT HÀNH	29/05/2009

Huyền Ảo Linh Thạch trong Võ Lâm Truyền Kỳ II

Huyền Ảo Linh Thạch là chức năng mới ra mắt trong phiên bản Công Thành Đại Chiến của Võ Lâm Truyền Kỳ II (VLTK II). Hệ thống này cho phép người chơi bằng nhiều cách có được các loại trang bị, vũ khí thuộc tính cao cấp chưa từng xuất hiện trong VLTK II trước đó. NPC Công Dã Bình ở các thành Tương Dương, Dương Châu và Đại Lý sẽ giúp game thủ những công việc liên quan đến chức năng này bao gồm Hợp thành Bát Quái, Rút linh thạch, Hợp thành linh thạch, Lãnh Bát Quái Bảo Điển, nhiệm vụ tân thủ về linh thạch,...

HỢP THÀNH TRANG BỊ BÁT QUÁI

Trang bị bát quái là các loại vật phẩm có liên quan đến hệ thống điểm tiềm năng và hỗ trợ rất nhiều cho nhân vật trong các kỹ năng "PK", chiến đấu. Để hợp thành trang bị Bát quái, người chơi cần phải có trang bị Bát quái đã kích hoạt và tương ứng theo từng trang bị và đúng với mỗi quẻ Bát quái.

Sau khi có trang bị Bát quái, người

Giao diện hợp thành Bát quái

chơi đặt chúng vào các ô hợp thành và có thể thêm các vật phẩm phụ gia để tăng xác xuất nhận được trang bị cấp cao hơn. Sau khi hợp thành bốn trang bị Bát quái, sẽ cho ra một vật phẩm mới chứa cả bốn trang bị này như Tiềm Long tăng sinh lực từ 901 – 3000; Hỗn Độn tăng sức mạnh và gân cốt từ 21-70%; Côn Bằng tăng thân pháp và linh hoạt từ 21-70%; Vô Song tăng ngoại công và nội công từ 7 – 19%; Phong Tốc tăng nội công và thân pháp từ 25 – 60%; Chu tước tăng sinh lực từ 501 – 3.400, đồng thời tăng nội lực 21-70, kháng tất cả 4-12%,...

RÚT LINH THẠCH

Linh thạch có được khi tham gia các tính năng game như Tống Liêu, vượt ải Tây Hạ, săn boss xanh hoặc có thể mua từ Ngự Các,... Cấp linh thạch càng cao thì linh khí càng lớn. Có bốn loại linh thạch dành cho bốn loại trang bị bao gồm mão, thượng y, hạ y, vũ khí và có những thuộc tính khác nhau. Nếu giá trị linh khí của linh thạch là số lẻ thì được gọi là Dương Linh Thạch, ngược lại là số chẵn thì gọi là Âm Linh Thạch.

Để rút linh thạch của một trang bị, thì trang bị đó ít nhất phải có dòng "linh thạch có thể rút ra", đồng thời phải mang theo Nguyên thạch và tiền. Nguyên thạch có ba dạng Thiên, Địa, Nhân mà trong đó, Thiên nguyên thạch dùng rút thuộc tính đầu tiên của trang bị; Địa nguyên thạch rút dòng thứ hai và Nhân nguyên thạch rút dòng thứ ba. Nếu trang bị đã ép linh thạch vào, muốn lấy ra phải dùng Thiên Cơ Toàn mua từ Ngự Các. Linh thạch khi được rút ra có thể bị thay đổi thuộc tính so với thuộc tính gốc. Nếu trang bị muốn rút linh thạch có ba dòng thuộc tính, nhưng chỉ đặt vào một loại Nguyên thạch, thì khi rút thành công chỉ được một linh thạch đồng thời trang bị sẽ bị mất. Nếu trang bị muốn rút linh thạch có ba dòng thuộc tính, đặt ba loại Nguyên Thạch vào thì khi rút ra chỉ được một hoặc hai linh thạch, là do có tỷ lệ thất bại.

HỢP THÀNH LINH THẠCH, PHƯƠNG PHỐI LINH THẠCH

Đây là cách để người chơi có thêm những loại linh thạch mới. Muốn tạo ra linh thạch mới cần phải có Phương phối linh thạch (sách ghi chép công thức, các điều kiện, nguyên liệu cần có để chế tạo). Phương phối có được khi tham gia các tính năng game như Sư môn, vượt ải Tây hạ, Sát Thủ đường.

Khi có Phương phối, cần phải xem điều kiện nâng cấp linh thạch bao gồm yêu cầu về nguyên liệu và linh thạch sinh thành. Đồng thời cần phải tìm nguồn linh thạch như trong Phương phối đưa ra như linh thạch có thuộc tính tăng ngoại công từ 1-3%, cần có ba linh thạch cấp ba,... Đối thoại với Công Dã Bình để hợp thành linh thạch. Đưa linh thạch yêu cầu vào ô, đưa phối phương tương ứng vào. Linh thạch sau khi hợp thành sẽ như trên Phương phối ghi. Nếu không dùng hoặc không theo những gì Phương phối chỉ dẫn vẫn có thể hợp thành linh thạch, tuy nhiên tỷ lệ nhận được thuộc tính của linh thạch chỉ mang tính ngẫu nhiên.

Ngoài ra, với hệ thống Huyền Ảo Linh Thạch, người chơi còn có thể nhận nhiệm vụ linh thạch để được tặng các trang bị xanh có thuộc tính hay các loại nguyên thạch để luyện.

Được biết, chức năng Công Thành Đại Chiến chính thức khởi động vào ngày 19/6/2009 với hàng loạt chức năng mới được cập nhật như nhiệm vụ Tây hạ, săn Boss xanh, Trấn Phái Thần Công, tỷ võ trong thành, hệ thống kết hôn,... Với các chức năng mới này, người chơi sẽ hào hứng hơn trong bước đường "bôn tẩu giang hồ".

Xem thông tin tại: *http://volam2.zing.vn.*

PHẠM HUỲNH

Tên game: Final Fantasy XIII | **Thể loại:** Nhập vai | **Phát triển:** Square Enix | **Phát hành:** Square Enix
Dự kiến phát hành: năm 2010 | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

TRUYỀN THUYẾT TINH THẠCH

Final Fantasy chưa bao giờ rơi khỏi top những thương hiệu game được hâm mộ nhất thế giới. Với những thành công liên tiếp, hãng Square Enix quyết định thực hiện phần thứ 13 của dòng game với không chỉ một mà là nhiều game cùng lúc mang con số XIII. Toàn bộ dự án mang tên Fabula Nova Crystallis (dịch từ tiếng La-tinh nghĩa là "Truyền thuyết mới về tinh thạch").

Hiện các game đã được tiết lộ trong dự án này bao gồm Final Fantasy XIII, Final Fantasy Versus XIII và Final Fantasy Agito XIII. Phiên bản sẽ ra mắt đầu tiên chính là Final Fantasy XIII (FF13). Đặc biệt, game không chỉ dành cho PS3 mà còn cho cả Xbox 360, một tin đã gây sốc cho nhiều người khi được công bố tại E3 năm 2008.

Mô-típ "nổi loạn chống áp bức" quen thuộc

Cũng như tất cả các game Final Fantasy trước kia, FF13 diễn ra tại một thế giới tưởng tượng mang tên Pulse. Đây là một thế giới được tồn tại bởi sự kết hợp giữa khoa học công nghệ cao và sức mạnh pháp thuật của các tinh thạch linh thiêng. Hùng mạnh nhất trong thế giới Pulse là chủng tộc fal'Cie, có trình độ khoa học và pháp thuật vượt xa con người bình thường. Được sự mách bảo của một tinh thạch thần bí, 13 thế kỷ trước người fal'Cie đã thoát ly khỏi cộng đồng tại Pulse và xây dựng một siêu thành phố lơ lửng giữa bầu trời mang tên là Cocoon.

Cư dân của Cocoon luôn tự hào thành phố của mình có thể được ví như "thiên đường" nếu so với phần còn lại của thế giới Pulse. Cùng vì vậy mà họ đã hình thành một nỗi lo sợ vô hình về những hiểm họa đến từ Pulse bên dưới. Nỗi sợ hãi này lên đến đỉnh điểm khi chính quyền Cocoon hạ lệnh cách ly và trục xuất bất kỳ người nào lỡ tiếp xúc với "môi trường hoang dã độc hại" của Pulse. Trong khi đó, một số người khác, có năng lực sử dụng phép thuật, gọi là l'Cie, lại bị những người fal'Cie tối cao tại Cocoon ép buộc phải phụng sự cho họ. Không cam chịu sự thống trị của người fal'Cie và cảm nhận được một hiểm họa sắp đe dọa Cocoon, một số người l'Cie đã quyết định tạo phản, đồng thời tổ chức cứu những người bị trục xuất. Nhóm "phiến loạn" này được dẫn đầu bởi Lightning, nhân vật chính trong FF13.

Vốn là cựu quân nhân thuộc quân đội Cocoon, Lightning là một cô gái có kỹ năng chiến đấu cao cùng tính cách mạnh mẽ. Lightning hoàn toàn trái ngược với hình tượng những nhân vật nữ chính yểu điệu quen thuộc của dòng game như Aerith, Garnet hay Yuna trước đây mà theo chính lời nhà thiết kế Tetsuya Nomara, chủ định của ông khi tạo hình Lightning sẽ là một nhân vật "Cloud nữ" (Cloud là nhân vật nam chính trong phiên bản nổi tiếng FF7).

Loại vũ khí Lightning sử dụng cũng khá kỳ lạ khi có thể thay đổi hình dạng từ kiếm thành súng. Vốn là một l'Cie nên Lightning có thể sử dụng được phép thuật.

Các nhân vật khác trong nhóm của Lightning, được tiết lộ cho đến lúc này bao gồm Snow, một anh chàng l'Cie tóc vàng cao lớn có lối chiến đấu thiên về sức mạnh. Trái ngược với Snow là Sakh, một anh chàng da đen vui tính luôn giữ một chú Chocobo con trên… mái tóc xù của mình. Sakh có sở trường chiến đấu tầm xa với cặp súng lục của mình. Thành viên kế tiếp là Vanille, một cô gái xinh đẹp tóc đỏ bị chính phủ Cocoon trục xuất và được nhóm Lightning giải cứu. Ngoài ra, nhà phát triển còn giới thiệu thêm 3 nhân vật khác là thành viên của nhóm phiến quân Nora do Snow lãnh đạo. Đó là Gadot, Lebreau và Maqui. Tuy nhiên, hiện vẫn chưa rõ những nhân vật này có là những thành viên thường trực trong nhóm của người chơi hay không.

Theo lượt thêm chút "gia vị" thời gian thực

Hệ thống chiến đấu trong trong FF13 có thể được xem là "tái sử dụng có cải tiến" những gì đã xuất hiện trong các bản FF trước đó. Tương tự như FF12, bạn sẽ thấy rõ đối thủ trên đường đi và hoàn toàn có thể tránh đụng độ với chúng nếu muốn. Tuy nhiên, khi đụng độ kẻ thù, góc nhìn của game lại chuyển cảnh giống như FF10 trở về trước. Cách chiến đấu của FF13 cũng là sự pha trộn giữa thời gian thực và theo lượt.

Thanh thời gian chủ động ATB (Active Time Bar) quen thuộc đã quay trở lại, với tác dụng khi dâng đầy mới cho phép người chơi thực hiện lượt đi của mình. Tuy nhiên, ATB trong FF13 có điểm mới là được chia làm 3 phần. Nhờ vậy mà các nhân vật có thể thực hiện đến 3 loại hành động khác nhau trong một lượt đi (chẳng hạn như: tấn công - bơm máu - xài phép thuật). Dĩ nhiên, mỗi loại hành động sẽ yêu cầu các mức ATB khác nhau. Chẳng hạn, phép Lửa thường (Fire) chỉ cần dùng 1/3 thanh ATB, trong khi phép Lửa cấp 3 (Firaga) đòi hỏi phải chờ thanh ATB đầy hoàn toàn mới có thể tung ra.

Nhờ ATB, FF13 hứa hẹn sẽ tích hợp được nhiều tính chiến thuật hơn trong lối chiến đấu của game, bên cạnh những tính năng mới khác. Đó là Launch và Break. Launch là chiêu thức hất tung kẻ thù lên không trung, từ đó có thể tung hàng loạt đòn tấn công trên không rất đẹp mắt và hiệu quả. Còn Break là trạng thái xảy ra khi duy trì được một loạt đòn combo liên hoàn lên một đối thủ. Khi kẻ thù ở trong trạng thái Break, bạn có thể gây ra sát thương rất cao lên hắn với chỉ những đòn thế bình thường.

Đương nhiên không thể thiếu trong FF13 là những siêu linh vật được triệu hồi bởi người chơi (Summon). Những gương mặt linh vật Summon quen thuộc sẽ lại có mặt như Shiva (hiện diện trong hình dáng chiếc môtô của Snow), Carbuncle, Ifrit, Siren và cả Bahamut.

Đồ họa vẫn hứa hẹn chất lượng đỉnh cao

FF13 được phát triển trên nền Crystal Tools, bộ engine đồ họa mạnh mẽ và đa năng do chính Square Enix phát triển. Cho đến lúc này, qua những hình ảnh screenshot, phim trailer và nhất là bản chơi thử (demo) kèm theo bộ phim Final Fantasy VII Advent Children bản đĩa Blu-ray vừa qua, có thể thấy đồ họa của FF13 chỉ có thể được diễn tả bằng chữ "quá tuyệt vời". Từng khung hình trong game được chăm chút rất tỉ mỉ và chi tiết, các nhân vật được thiết kế rất đẹp, với các động tác vô cùng uyển chuyển mềm mại. Hầu hết các hiệu ứng tiên tiến nhất đều sẽ hiện diện đầy đủ trong game.

Riêng phần nhạc cho FF13, do nhà soạn nhạc nổi tiếng Nobuo Uematsu không còn là nhân viên của Square Enix nữa nên công việc này được giao lại cho Masashi Hamauzu (vốn là phụ tá cho Uematsu khi thực hiện nhạc game của FF10). Tuy nhiên, với bài hát chính của FF13, Square Enix vẫn quyết định đặt hàng Uematsu sáng tác.

Như đã nói ở đầu bài viết, FF13 là game dành cho cả PS3 lẫn Xbox 360. Tuy nhiên, cho đến lúc này Square Enix chỉ xác nhận bản Xbox 360 của game chỉ xuất hiện tại Mỹ và Châu Âu, trong khi tại Nhật sẽ chỉ có duy nhất bản PS3. Dự kiến, bản FF13 tiếng Nhật cho PS3 sẽ ra mắt vào cuối năm nay, còn bản tiếng Anh sẽ xuất hiện đồng thời trên cả 2 hệ máy vào khoảng giữa năm 2010.

PHƯƠNG MAI

Tên game: G-Force | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Eurocom Ent. | **Phát hành:** Disney Interactive
Dự kiến phát hành: 21/07/2009 | **Hệ máy:** Xbox 360, PC, PlayStation 3, PSP, Nintendo DS, Wii

G-FORCE

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

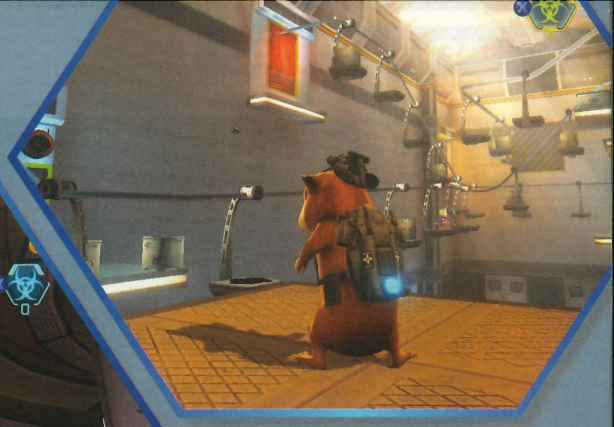
ANH HÙNG BỌ

Mùa hè là thời điểm các nhà phát hành game cũng như các "đại gia" phim ảnh bắt đầu tung ra những tác phẩm mới. Và trong mùa hè năm nay, các em nhỏ sẽ được thưởng thức một bộ phim G-Force của hãng Disney, lấy đề tài về những chú bọ đáng yêu nhưng cũng không kém phần dũng cảm. Chúng được "nhào nặn" bởi Jerry Bruckheimer (nổi tiếng qua một loạt tác phẩm điện ảnh như Top Gun, Beverly Hills Cop và Armageddon). Bên cạnh đó, theo truyền thống của ngành công nghiệp giải trí, đi kèm một bộ phim sắp ra mắt chắc chắn sẽ phải có một tựa game được phát triển dựa theo bộ phim đó. G-Force cũng không là ngoại lệ với tựa game cùng tên sẽ được chính Disney phát hành trong tháng 7 tới.

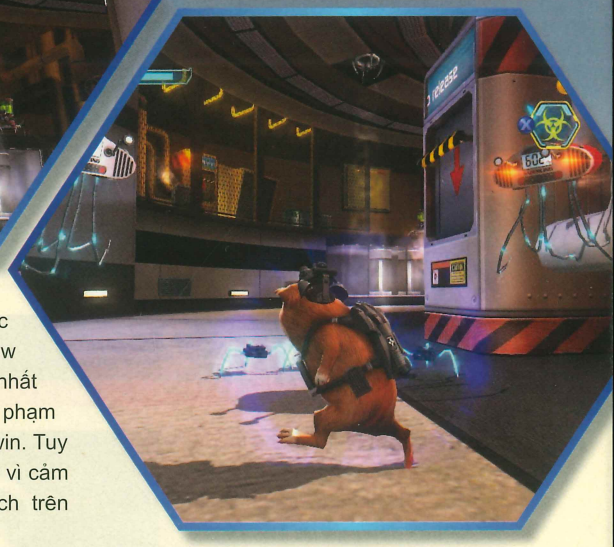
Mang phong cách hành động, bước vào trò chơi bạn sẽ được tiếp cận với biệt đội G-Force, đội quân do chính phủ đào tạo và có nhiệm vụ giải cứu thế giới khỏi bàn tay của tên tỉ phú độc ác Leonard Saber. Bạn sẽ vào vai Darwin, đội trưởng của nhóm G-Force có nhiệm vụ đập tan âm mưu thống trị thế giới của "kẻ điên" Saber.

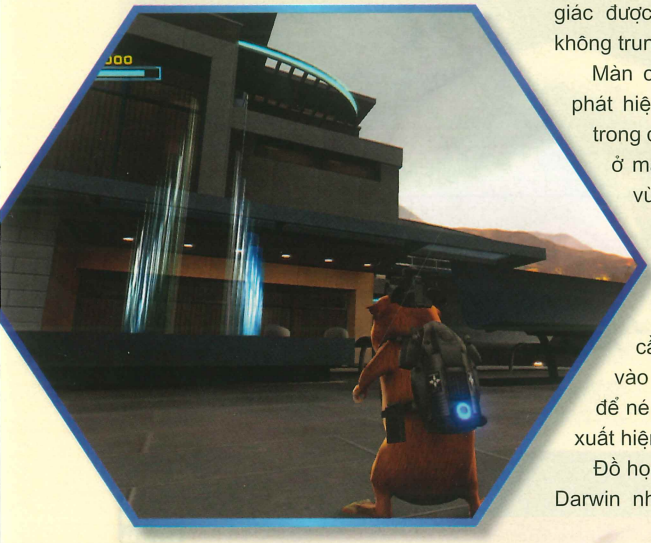
Trong bản demo trên trang chủ của mình, hãng Disney cho chúng ta trải qua 2 màn chơi với 2 khung cảnh khác nhau. Ở màn thứ nhất, bạn sẽ có mặt tại một văn phòng làm việc và dường như nó là một vòng đua khi "chàng bọ" Darwin của chúng ta được điều khiển một phương tiện gọi là "Rapid Deployment Vehicle" trang bị "tận răng". Trong khu vực văn phòng, người chơi sẽ điều khiển Darwin sử dụng các chiêu thức và vũ khí để giải quyết các câu đố trên đường đi cũng như đánh bại đối phương. Bản demo tận dụng "triệt để" các phím bấm của tay cầm Xbox 360, khi bạn bấm cò bên trái, Darwin sẽ rút sợi dây da điện của mình ra, còn khi bấm nút xoay bên phải bạn sẽ được phép sử dụng đạn rocket của "chàng đội trưởng". Bên cạnh đó bạn có thể gán nút cho các vũ khí mà Darwin có trên người để có thể nhanh chóng sử dụng trong những tình huống khẩn cấp. Các em nhỏ chắc hẳn sẽ rất thích thú khi được điều khiển "siêu anh hùng" Darwin, mang hình hài của một chú

bọ bé nhỏ nhưng làm được nhiều chuyện thật "đáng nể". Ngoài ra trên đường đi bạn có thể tăng thêm sức mạnh cho Darwin bằng cách tìm đến những máy bán hàng tự động để mua thêm vũ khí mới hay nâng cấp những thứ cần thiết. Và bạn cũng đừng quên nâng cấp cho chiếc roi da để nó nạp điện nhanh hơn và phát những cú điện giật mạnh hơn nhé.



Xuyên suốt màn chơi bạn sẽ được thử thách bằng các câu đố khá hóc búa cùng với hệ thống các đường ngầm chằng chịt. Nhưng bạn cũng đừng nên quá lo lắng khi bên cạnh Darwin luôn có một trợ thủ đắc lực - chú ruồi Mooch. Bạn cũng có thể điều khiển Mooch và giống như người bạn bọ của mình, Mooch cũng được trang bị vũ khí tối tân như súng laser. Dường như bấy nhiêu vẫn chưa đủ với hình dáng nhỏ bé của chú ruồi nên Mooch còn có thêm một khả năng rất đặc biệt nữa - làm chậm thời gian (slow down time). Chỉ có hạn chế duy nhất là Mooch chỉ được di chuyển trong phạm vi nhất định không quá xa với Darwin. Tuy nhiên, điều này không phải quá tệ vì cảm giác được "bay lượn" cùng Mooch trên không trung thật sự rất tuyệt!



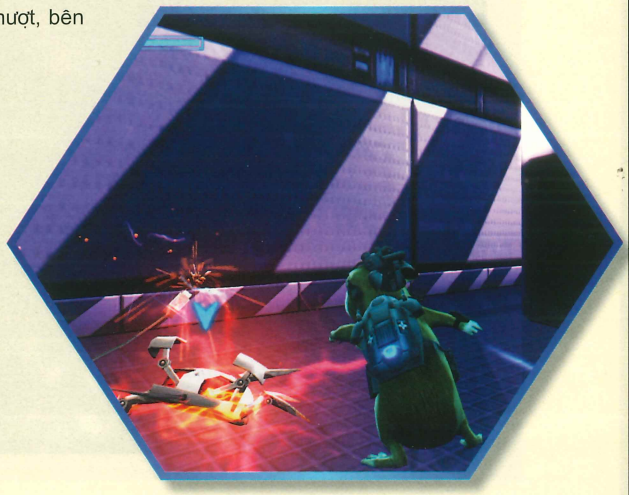


Màn chơi thứ hai diễn ra khi Darwin phát hiện "chàng ta" đang bị thiêu đốt trong quả cầu lăn của mình. Thử thách ở màn chơi này khá thú vị khi bạn vừa phải tiêu diệt đối phương, vừa phải tránh né những tia laze đang cản trở đường đi. Ngoài việc phải chạy loanh quanh và tiêu diệt kẻ thù, còn một việc cần thiết bạn phải làm đó là nhảy vào những đường chạy khác nhau để né những chướng ngại vật bất ngờ xuất hiện.

Đồ họa của game thật sự rất đẹp mắt. Darwin nhìn khá ấn tượng với một loạt các trang thiết bị được gắn trên người. Chuyển động của các nhân vật trông rất mượt, bên cạnh đó là một không gian game rộng lớn với các chi tiết được giảm răng cưa đến mức tối đa. Điều này tạo cho bạn cảm giác như đang xem phim khi chơi game vậy.

Qua những gì đã thể hiện trong bản demo, G-Force thật sự là một game rất đáng để trông đợi, không như những tựa game ăn theo khác xuất hiện gần đây. Với những pha hành động đẹp mắt cùng đồ họa xuất sắc, G-Force xứng đáng có mặt trong bộ sưu tập game của bạn, đặc biệt là các em nhỏ không nên bỏ qua những giây phút được phiêu lưu cùng chú bọ Darwin dễ thương.

BIM BIM



Officers

Thể loại: Chiến thuật thời gian thực | **Phát triển:** 3A Games | **Phát hành:** Tri Synergy | **Ngày phát hành:** 14/7/2009 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PC

Thế chiến là nguồn cảm hứng vô hạn cho rất nhiều nhà phát triển game. Người chơi có thể tham gia những trận đánh đầy mưu lược qua các game dàn trận hay phải khéo léo, quả cảm trong những pha hành động mà không hề thấy nhàm chán. Với Officers, một game RTS đậm chất Thế chiến thứ 2 sẽ đưa game thủ tham gia vào những trận đánh hấp dẫn hơn, quyết liệt hơn. Nhà phát triển cho biết, nhiều bản đồ trong game có diện tích hơn 600km vuông, đảm bảo đủ lớn cho bất kỳ cách dàn quân nào.

The Bigs 2

Thể loại: Thể thao | **Phát triển:** Blue Castle Games | **Phát hành:** 2K Sports | **Ngày phát hành:** 7/7/2009 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** X360, PS2, PS3, PSP, Wii

Fan yêu thích thể loại bóng chày chắc chắn không thể bỏ qua sự trở lại của dòng game The Bigs. Với nhiều cải tiến đáng kể về phong cách lẫn thể loại chơi, The Bigs 2 thực sự đã tạo ấn tượng rất tốt cho game thủ qua các đoạn phim giới thiệu cũng như demo. Một chế độ chơi mới ở The Bigs 2 là " Become a Legend" - người chơi có thể tham gia rất nhiều trận đấu đỉnh cao và trở thành nhà vô địch thế giới tại đây.

Trine

Thể loại: Hành động/Phiêu lưu | **Phát triển:** Frozenbyte | **Phát hành:** Nobilis | **Ngày phát hành:** Q2/2009 | **ESRB:** RP | **Hệ máy:** PC, PS3

Thuộc thể loại game hành động pha chút yếu tố giải đố, Trine đưa người chơi đến thế giới thần kỳ và huyền bí. Trong game, người chơi sẽ phải điều khiển cả 3 nhân vật để hoàn tất các nhiệm vụ trong game, 1 chàng hiệp sĩ, 1 nữ tướng cướp và 1 thầy phù thủy. Mỗi nhân vật có ưu khuyết điểm tương trợ lẫn nhau nên người chơi cần phải khéo léo phối hợp để đạt kết quả tốt. Như hiệp sĩ thì sở hữu sức mạnh phi thường, sử dụng trong các pha cận chiến là tốt nhất. Trong khi đó, nữ tướng cướp lại mạnh ở những đòn tấn công từ xa. Còn thầy phù thủy tuy không có sức mạnh cơ bắp nhưng lại rất thạo bùa chú cũng như pháp thuật.

Aspire 4937G

Chinh chiến xa trường

Game thủ "hạng nặng" thường bị trói chân bằng sợi dây xích vô hình trước màn hình máy tính hay console và một kết nối mạng nào đó. Dễ hiểu được điều này vì những hệ thống chơi game di động chưa đáp ứng được nhu cầu "chơi đâu cũng được" của game thủ. Máy tính xách tay (MTXT) vẫn chưa thay thế được máy tính để bàn về game. Dù vậy, dòng MTXT giải trí ngày một nhiều hơn, có thể xoa dịu phần nào cơn khát của game thủ khi phải xa "cỗ máy chiến đấu" quen thuộc của mình. Tháng qua, Acer có một model giải trí đáng chú ý: Aspire 4937G, với mức giá khá cạnh tranh và nhiều chức năng.

Điểm qua cấu hình máy

Kiểu dáng sang trọng, bóng bẩy của Aspire 4937G có vẻ hơi... "hiền". Nắp ngoài màu xanh dương sẫm, các chi tiết trên máy được cắt tỉa khá tỉ mỉ. Máy thiết kế gọn gàng khi các ngõ giao tiếp được bố trí gần hết bên mép trái. Bàn phím lớn, dễ bấm và rất êm ái. Thiết bị trỏ chuột touchpad có vùng thao tác rộng, dễ dùng tuy bộ đọc vân tay hơi nhỏ, nằm kẹp giữa 2 nút bấm chuột. Dọc mép phải bàn phím là dãy nút chỉnh nghe nhìn, dạng cảm ứng khá đẹp và tiện. Phía trên bàn phím là dãy nút chức năng cũng được bố trí gọn gàng và cụm loa giả lập âm thanh vòm. Tuy nhiên, chất lượng âm thanh của 4937G chỉ ở mức tạm được, âm thanh còn nhỏ và hiệu ứng vòm chưa rõ. Màn hình 14,1" của máy khá sáng và sắc nét với độ phân giải thực 1366x768. Đáng chú ý là ngõ xuất HDMI và eSATA, rất tiện để kết nối với TV LCD và thiết bị lưu trữ ngoài. Những thiết kế này rất "đúng điệu" cho một bộ máy giải trí di động, mà thích hợp nhất là cho phim ảnh.

Hệ thống chạy bộ xử lý Core 2 Duo P7450 2,13GHz với bộ đệm cache L2 3MB, chạy trên nền chipset Intel PM45, đồ họa NVIDIA GeForce G 105M, bộ nhớ chính DDR3 2GB và ổ cứng 320GB. Nếu xét về cấu hình cho game, Aspire 4937G chỉ ở mức trung bình-khá. Hệ thống dùng chip đồ họa GeForce G105M của NVIDIA có hỗ trợ công nghệ CUDA, với bộ nhớ đồ họa 512MB.

Thử nghiệm với game offline và online

Qua thử nghiệm về đo khung hình/giây với một số game "nặng" như Crysis: Warhead, Stalker thì Aspire 4937G chưa thể "gánh" nổi, nhưng với những game "nhẹ ký" hơn như Quake 4, Unreal Tournament 3 hệ thống chạy rất mượt mà. Cụ thể, trong Crysis: Warhead với thiết lập đồ họa mức thấp nhất, hệ thống chỉ đạt được 12 khung hình/giây khi chạy với độ phân giải thực (1366x768) và DirectX 10; còn Stalker ở mức "High", hệ thống chỉ đạt trung bình 6 khung hình/giây. Khó trách Aspire 4737G về điểm số này vì cả 2 game trên đều được xem là "sát thủ phần cứng", ngay cả với những hệ thống để bàn mạnh mẽ cũng còn e dè. Trong khi đó, với 2 game cũ hơn là Quake 4 và Unreal Tournament 3, hệ thống chạy khá tốt với tỉ lệ tuần tự là 42 khung hình/giây và 32 khung hình/giây ở mức thiết lập đồ họa "High" (các thử nghiệm đều tắt khử răng cưa). Ngoài ra, Test Lab thử nghiệm sơ bộ với các game online 3D nặng về đồ họa như Atlantica, Granado Espada (Bá Chủ Thế Giới), 4937G cũng chạy rất mượt mà, ít nóng và êm ái. Thời gian dùng pin của Aspire 4937G chỉ ở mức tương đối chấp nhận được. Nếu chơi game liên tục, hệ thống chạy được khoảng 1 giờ 30 phút.

Chưa thuộc hàng "khủng" về game nhưng Acer Aspire 4937G có thể giúp bạn "chinh chiến nơi xa trường". Ngoài khả năng tải game tương đối tốt, máy còn nhiều tính năng giải trí nghe nhìn rất hấp dẫn khác như ngõ HDMI, eSATA, dung lượng ổ cứng lớn, màn hình khổ rộng 16:10 thích hợp cho việc xem phim.

LÊ DUY

Giá: 15,991 triệu đồng, bảo hành 1 năm

Liên hệ: DIGIWORLD - 211-213 Võ Văn Tần, P.5, Q.3, TP.HCM; ĐT: (8) 3929 0058

"Cá mập" Carcharias

Trên thị trường thiết bị ngoại vi hiện nay, có khá nhiều sự lựa chọn từ các nhà sản xuất, từ những sản phẩm của "lính mới" cho đến những tên tuổi "gạo cội", từ bình dân cho đến cao cấp. Trong số đó nổi bật lên những món "đồ chơi" của Razer. Điểm chung là tất cả các "mặt hàng" của Razer khi xuất xưởng đều tạo được những ấn tượng nhất định đối với người tiêu dùng về kiểu dáng và chất lượng.

Tai nghe chơi game Carcharias của Razer dù chỉ mới được tung ra cách đây chưa lâu nhưng đã được rất đông game thủ "săn lùng". Ấn tượng đầu tiên khi tiếp xúc với Carcharias là sản phẩm được đóng gói đẹp mắt. Toàn bộ hộp được bao phủ bởi một màu đen huyền bí, hàng chữ Carcharias được phủ bạc càng làm tăng thêm tính sang trọng; lớp giấy kính trong suốt để lộ một phần tai nghe cùng khung đỡ màu xanh lá cây.

Được thiết kế full-side, Carcharias dễ dàng "ôm" trọn đầu của bạn. Thanh chịu lực trên đỉnh đầu có màu đen mờ, bên trên là dòng chữ Razer được in rất sắc sảo, phần phía dưới là một lớp đệm giúp tăng cảm giác êm ái khi đeo. Hai bên tai nghe là 2 logo của Razer được in chìm, đẹp dù không có đèn LED phát sáng logo như của Megalodon. Bên cạnh đó, bộ phận micro được gắn liền với tai nghe giúp bạn sử dụng được thuận tiện hơn; thanh micro có thể xoay được 270 độ, chắc chắn và được tích hợp công nghệ lọc tiếng ồn.

Remote của Carcharias được thiết kế tinh tế, trên đó là một bánh xe dùng để điều chỉnh âm lượng, một nút tắt mở micro và kẹp để cố định remote lên áo. Hai đầu jack cắm của sản phẩm được mạ vàng để việc truyền tín hiệu tốt nhất. Dây dẫn được bao bọc bởi một lớp vải do đó sẽ tránh được hiện tượng dây bị rối dẫn đến đứt như một số sản phẩm khác.

Được thiết kế nhắm đến các game thủ, với công nghệ True-to-Life nhằm cho âm thanh trung thực nhất, Carcharias trong thử nghiệm với game CS (Counter-Strike) đã mang lại cho người viết một không gian game thật sống động. Bạn có thể nghe rõ từng tiếng bước chân của đối phương hay đồng đội. Hiệu ứng bom nổ và tiếng súng cũng được thể hiện rất tốt góp phần tạo nên sự phấn khích nơi người chơi.

Sau những màn đấu súng đầy căng thẳng và kịch tính, nếu bạn thư giãn bằng âm nhạc cùng "cá mập" thì dù với thể loại nào, từ Pop, Ballad, R&B cho đến Rock, tai nghe này đều "trình diễn" khá ấn tượng. Âm trầm sâu, ấm và không bị vỡ tiếng, âm trung khá mượt trong khi âm cao trong trẻo và không tạo cảm giác chói tai.

Microphone cho bạn cảm nhận thật khác biệt, dù là "voice" trong game hay thu âm đều khiến bạn hài lòng. Âm thanh thu vào được xử lí để không bị lẫn tạp âm cho dù bạn đang ở nơi đông người.

Với những ai muốn có chiếc tai nghe "đa dụng" cho chơi game, nghe nhạc hay làm việc thì Carcharias thật sự là một lựa chọn đáng quan tâm.

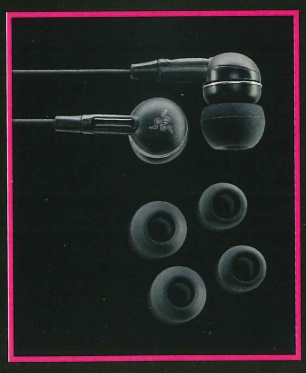
Giá: 1.780.000 đồng - Bảo hành 12 tháng (1 đổi 1)

Moray thời trang, nhỏ gọn

Moray thuộc dạng "nhét tai" (in-ear) - nhóm tai nghe khá khiêm tốn về chủng loại so với các sản phẩm tai nghe khác của Razer. Kiểu dáng của Moray thoạt nhìn khá giống với Razer Pro|Tone M100 (cũng dạng in-ear). Tuy nhiên, nếu để ý kỹ bạn sẽ thấy có chút khác biệt: thiết kế của Moray tinh tế và thời trang, mặc dù đối tượng chủ yếu của sản phẩm là những người chơi game. Phần đuôi của Moray đã được thu ngắn đôi chút và nhìn có vẻ "mập mạp" hơn người anh em Pro|Tone M100, bên cạnh đó mặt ngoài của nó được trang trí thêm bằng một chi tiết trong suốt góp phần tăng nét cá tính. Phần đầu với thiết kế tròn cùng logo Razer in sắc nét, một điểm nhấn nữa trong kiểu dáng là một vòng bạc được gắn vào phần đầu của tai nghe.

Là tai nghe in-ear nên một trong những tính năng chính của Moray là Noise Isolation (chống ồn). Với 3 cỡ đệm tai từ nhỏ đến lớn đi kèm, sản phẩm hoàn toàn thích hợp với mọi cỡ tai của người sử dụng. Moray có tần số đáp ứng từ 20 đến 11000 Hz, trở kháng 17Ω cùng jack cắm chuẩn 3,5mm được mạ vàng.

Thử nghiệm với máy nghe nhạc iPod, Moray có màn trình diễn khá tốt. Ấn tượng đầu tiên là khi đeo tai nghe, bạn thật sự chuyển vào một thế giới hoàn toàn riêng biệt. Âm cao, trong trẻo và không bị vỡ tiếng cho



dù âm lượng tối đa, âm trung mượt mà và đặc biệt ấn tượng là tiếng bass - từng nhịp bass "chắc nịch" và rất ấm, nhất là với các bản nhạc R&B cảm giác thật "đã tai".

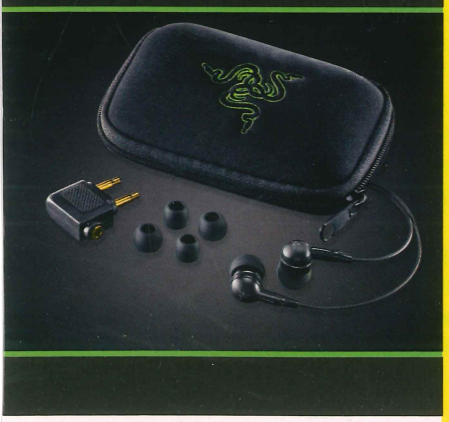
Trên "chiến trường" game, Moray đã đảm nhận rất tốt vai trò của mình. Bước vào các màn chơi "thiếu ánh sáng" của Splinter Cell: Chaos Theory bạn thật sự "biết ơn" "gã trợ thủ" Moray. Bóng tối đã không còn là khó khăn của bạn khi từng âm thanh dù nhỏ nhất đều được Moray "bắt sóng" rất "nhạy". Nhờ đó, bạn có thể dễ dàng phán đoán được hướng di chuyển cũng như hành động của đối phương. Các hiệu ứng như tiếng súng, âm thanh khi lên đạn hay bom nổ cũng được thể hiện ấn tượng.

Với thiết kế tinh tế cùng kiểu dáng gọn nhẹ, Razer Moray rất thích hợp với các game thủ năng động, thường xuyên phải du đấu. Cho dù bạn sử dụng với mục đích gì, thư giãn cùng âm nhạc hay "chinh chiến" trong game, Moray đủ sức làm bạn cảm thấy hài lòng. Sản phẩm hiện có 2 màu đen và trắng, bên cạnh đó khi mua Moray bạn còn được tặng kèm một chiếc bóp nhỏ rất thời trang từ nhà sản xuất để đựng tai nghe và có ngăn riêng để chứa những miếng đệm tai rất tiện dụng.

Giá: 854.000 đồng - Bảo hành 12 tháng (1 đổi 1)

TRUNG HIẾU

Liên hệ: Cty TNHH TABALO - 220/10A Nguyễn Trọng Tuyển, F8, Q. Phú Nhuận, TP.HCM - ĐT: (08) 3937 3471



Vươn xa hơn với video game

Nintendo DSi được bổ sung tính năng mới và mỏng hơn trước. Sản phẩm vẫn giữ kích cỡ tương đương DS Lite nhưng tăng kích thước màn hình lên 5x6,6cm, bộ nhớ trong 256MB dành cho lưu trữ game và có thêm card SDHC.

Thiết bị có thể chơi được tập tin AAC nhưng nếu là DJ bạn sẽ thích thú với tính năng phối nhạc cơ bản. Hai camera nhỏ xíu 0,3megapixel (một hướng phía trước, một hướng đến người dùng) có thể chụp hình và phần mềm cho phép bạn thêm các hiệu ứng và chỉnh sửa ảnh. Các camera làm việc khá hữu ích nhưng độ phân giải còn thấp.

Bạn có thể tải các game trên DSi Shop Channel thông qua kết nối Internet không dây, các game bạn mua được tải trực tiếp đến DSi. Do đó, bạn nên lưu trữ nó như một phần mềm trên SD Card, các game này sẽ chỉ làm việc với DSi.

Một hạn chế khác là thời gian dùng pin: DSi chỉ có thể cầm cự được 4 giờ ở chế độ ánh sáng cao nhất (ít hơn gần 3 giờ so với DS Lite). Khe GameBoy Advance kém tương thích đã được bỏ đi.

Nintendo đưa ra định hướng khá hợp thời nhưng khả năng hoạt động của DSi mới chỉ đáp ứng phân nửa.

5 điều Yêu và Ghét của Nintendo DSi:

1. Trình nghe nhạc:

• Yêu: NDSi sở hữu mọi chức năng cần có của một máy nghe nhạc, thậm chí người dùng còn có thể thu âm và phối âm như một DJ thực thụ.

• Ghét: Đáng ghét nhất chính là NDSi chỉ chơi được chuẩn AAC! Ngay cả file mp3 cũng không hỗ trợ. Xem ra NDSi còn "khó tính" hơn cả iPod nhỉ?

2. Nội dung số:

• Yêu: cuối cùng thì hãng Nintendo cũng hỗ trợ cửa hàng ảo cho game thủ NDSi, game thủ có thể tải các game qua chuẩn Wi-Fi có sẵn trong NDSi.

• Ghét: để sử dụng các chương trình tải về, game thủ phải dùng bộ nhớ trong của NDSi. Như vậy, khi tải chương trình về và chép vào thẻ nhớ, người chơi buộc phải chép ngược chương trình vào bộ nhớ trong của máy. Thật lãng phí thời gian.

3. Thiết kế:

• Yêu: so với bản DS Lite trước đây, NDSi mỏng và gọn hơn. Bên cạnh đó, màn hình lại được tăng đáng kể kèm theo là khe thẻ nhớ SD.

• Ghét: khe dùng băng Game Boy Advance đã được cho vào quá khứ. Cải tiến quá cũng gây khó chịu cho game thủ.

4. Chụp ảnh:

• Yêu: tích hợp 2 camera, phần mềm đi kèm theo cho phép người chơi chỉnh sửa, tạo hiệu ứng cho tất cả hình ảnh có trong máy.

• Ghét: camera 0,3 megapixel đưa ra chất lượng hình ảnh khá kém (680x480).

5. Lưu trữ:

• Yêu: NDSi hỗ trợ thêm bộ nhớ trong để game thủ tha hồ lưu dữ liệu game.

• Ghét: nhưng con số này chỉ dừng lại mức 256MB. Ngay cả thẻ microSD "bèo" nhất cũng gấp 30 lần dung lượng này.

MINH HIẾU

PC WORLD MỸ

22" dành cho game HD

Điểm chung của 3 màn hình LG W2243S, LG W2253TQ và ViewSonic VX2260wm là đều hỗ trợ độ phân giải Full HD (1920x1080-1080p), khung hình 22" chuẩn wide 16:9, thời gian đáp ứng 2ms, độ tương phản động ở mức cao "ngất ngưởng" (W2243S 30.000:1, W2253TQ 50.000:1, VX2260wm 20.000:1).

LG W2243S và LG W2253TQ

"Mở hàng" cho độ phân giải "khủng" 1920x1080 là màn hình LG W2243S và LG W2253TQ. Hai màn hình đều khoác tông đen sang trọng và đứng vững chắc trên chân đế oval. Trong đó W2253TQ "phá cách" lớp vỏ đen bóng, cạnh dưới viền nhựa trong suốt, nút nhấn điều khiển OSD cảm ứng tạo nên vẻ thanh thoát, độc đáo và hiện đại cho màn hình. Các nút điều chỉnh OSD của LG W2243S và LG W2253TQ bố trí dọc cạnh phải, thuận tiện thao tác. Trình đơn OSD của 2 màn hình khá giống nhau, giao diện đơn giản, dễ sử dụng. Sản phẩm cũng được trang bị công nghệ quen thuộc Flatron f-Engine có khả năng tăng cường hình ảnh rất tốt: hình ảnh khi xem ảnh, phim, chơi game và thưởng thức các bộ phim trên máy tính sẽ sắc nét và hấp dẫn hơn khi kích hoạt chế độ f-Engine. Đặc biệt, W2253TQ có nút Smart cho phép thiết lập ngay các chức năng quan trọng. W2243S giá 3.250.000 đồng, W2253TQ giá 3.450.000 đồng, bảo hành 2 năm.

ViewSonic VX2260wm

ViewSonic VX2260wm cũng chọn tông đen bóng, lấy ý tưởng từ chiếc vỏ đàn piano sang trọng. Khung hình 22" được đặt trên chân đế oval cách điệu tạo vẻ thanh thoát và không kém phần sang trọng. Các nút nhấn điều chỉnh OSD của màn hình được đặt ở giữa cạnh dưới màn hình khá thẩm mỹ nhưng bạn cần "quen tay". Menu VX2260wm đơn giản và rất dễ sử dụng, đầy đủ chức năng và cho phép chỉnh chế độ màu.

Về ngõ giao tiếp, duy nhất ViewSonic VX2260wm trang bị đủ 3 cổng D-Sub, DVI và HDMI, LG W2253TQ trang bị cổng D-Sub và DVI, còn LG W2243S chỉ hỗ trợ ngõ D-Sub. Với ngõ HDMI của VX2260wm ngoài đáp ứng nhu cầu giao tiếp với các thiết bị hình ảnh (máy ảnh số, máy quay, đầu đọc Blu-ray), bạn còn có thể chơi game với các thiết bị PS3, Xbox360... Ngoài đáp ứng tốt nhu cầu làm việc, màn hình ViewSonic VX2260wm còn hướng đến nhu cầu giải trí đa phương tiện nên tích hợp loa công nghệ SRS WOW. VX2260wm giá 5.140.000 đồng, bảo hành 3 năm.

Kết quả thử nghiệm thu được tương xứng với các thông số kỹ thuật của mỗi màn hình. Ba màn hình đạt điểm số tuyệt đối ở các phép thử hiển thị văn bản và cho độ sáng mức khá. Trong phép thử về khả năng phân biệt các mức độ sáng/tối trong bảng đo sắc độ, cả ba màn hình thể hiện khá đầy đủ dải sắc độ sáng và tối (trong đó ViewSonic VX2260wm thể hiện chưa đầy đủ dải sáng); các sắc độ màu thể hiện phong phú, màu sắc rực rỡ. Trong phép thử đồ họa, ba màn hình cho màu sắc tươi sáng, tự nhiên, chân dung người được hiển thị đẹp, màu da trung thực và chi tiết, ViewSonic VX2260wm thể hiện tự nhiên và đẹp nhất.

LG W2243S

LG W2253TQ

ViewSonic VX2260wm

Với độ phân giải 1920x1080 của ba màn hình, Test Lab tiếp tục chọn ra những thước phim HD 1080p để thưởng thức. Kết quả như mong đợi, bạn sẽ thấy từng "chân tơ kẽ tóc" của các nhân vật, từng tia nắng nhỏ xuyên qua kẽ lá... một cách trung thực và sống động, trong đó ViewSonic VX2260wm cho màu sắc tươi sáng hơn. Thêm vào đó, với thời gian đáp ứng nhanh, cả 3 màn hình đều hạn chế được tối đa hiện tượng bóng ma, vệt đuôi ở các pha hành động nhanh.

Tham gia các trận game trên màn hình LG W2243S, LG W2253TQ và ViewSonic VX2260wm các game thủ bị lôi cuốn vào trong "mê hồn trận" bởi độ trung thực và sắc nét của hình ảnh mà 3 màn hình có thể mang lại. Trong game Rogue Trooper, cả 3 màn hình đều thể hiện được độ trung thực và sắc nét trong các pha chiến đấu "nảy lửa" của người hùng da xanh. Trong FarCry những khu rừng nhiệt đới um tùm lá, dày đặc cây, đá và biển nước trong xanh được thể hiện trung thực; hay Far Cry 2, bạn thỏa sức chiêm ngưỡng một môi trường có tính tương tác cao tại mảnh đất châu Phi cằn cỗi, oi bức với sa mạc, rừng thưa; nhờ độ tương phản động cao, 3 màn hình soi lối tường tận cho đội quân dũng cảm thực hiện nhiệm vụ bảo vệ điểm nóng trong Company of Heroes. Khung hình lớn, 3 màn hình giúp game thủ nhìn rõ từng ngóc ngách ẩn náu của đối thủ. Thời gian đáp ứng ấn tượng 2ms, màn hình LG W2243S, LG W2253TQ và ViewSonic VX2260wm hạn chế tối đa hiện tượng dừng hình, vết lưu ảnh khi chuyển cảnh mà bạn thường gặp trong những trận chiến khốc liệt của Heroes of Annihilated Empires.

Tất cả màn hình đều đáp ứng tốt nhu cầu của nhà thiết kế đồ họa, game thủ, "fan" hâm mộ phim HD... LG W2243S và LG W2253TQ có độ tương phản cực cao, góc nhìn rộng trong khi ViewSonic VX2260wm không chỉ đẹp mà còn hỗ trợ nhiều ngõ giao tiếp và tích hợp loa.

ĐỨC THỊNH

Liên hệ:

LG: LG Electronics Vietnam - 208 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM; ĐT: (8) 3925 6886

ViewSonic: Saigon View - 80/12 Bà Huyện Thanh Quan, P.9, Q.3, TP. HCM; ĐT: (8) 3935 1107

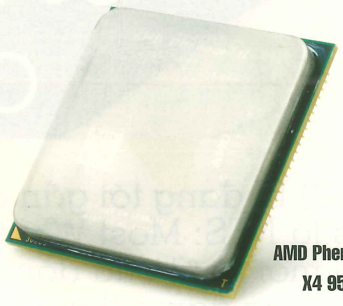
"Đối trọng" cùng game khủng

AMD Phenom II X4 955

AMD Phenom II 955 được sản xuất dựa trên công nghệ 45nm và chạy trên nền socket AM3 mới nhưng bạn vẫn có thể gắn Phenom II X4 955 vào các BMC socket AM2+ cũ hơn. BXL mới này có xung nhịp đạt đến 3,2GHz, gồm 4 nhân xử lý hoàn toàn độc lập được dành riêng các mức cache L1 (128KB) và L2 (512KB). Ngoài ra, các nhân trong BXL chia sẻ một cache L3 dung lượng 6MB cho việc trao đổi dữ liệu giữa các nhân. Ưu điểm khác của Phenom II X4 955 là tuy xung nhịp được đẩy lên, nhưng công suất tiêu thụ của BXL vẫn chỉ dừng tại 125W, tương đương với "đàn anh" Phenom II X4 940 có xung nhịp 3GHz.

"Cậu út" của dòng Phenom II còn được tích hợp đầy đủ các công nghệ chính hãng quan trọng nhất hiện nay của AMD. Đối với game thủ thì vấn đề điện năng tiêu thụ cũng như nhiệt độ các thành phần trong hệ thống khi chơi game hàng giờ liền được coi là một yếu tố quan trọng để đánh giá một "cỗ máy" chơi game. Giải quyết vấn đề đó, Phenom II X4 955 có công nghệ Cool 'n' Quiet 3.0 giúp điều chỉnh hoạt động của BXL phù hợp với tải công việc, cho phép tiết kiệm điện năng và giảm lượng nhiệt tỏa ra. Công nghệ này được tạo thành từ một số tính năng như: Dual Dynamic Power Management với 2 đường nguồn riêng biệt dành cho nhân và chip điều khiển bộ nhớ, giúp chip này hoạt động tối ưu khi các nhân đang "nghỉ ngơi"; CoolCore cho phép tắt các thành phần rảnh rỗi của BXL để tiết kiệm điện năng. Ngoài ra, công nghệ Smart Fetch trong Cool 'n' Quiet 3.0 dựa trên cache L3 để giữ tạm thời dữ liệu trên cache L1, L2 của các nhân "rảnh rỗi" để tắt hoàn toàn các nhân trên. Nếu bạn là tín đồ ép xung thì sẽ hài lòng với BXL Phenom mới nhất này khi Phenom II X4 955 thuộc dòng Black Edition có hệ số nhân mở.

AMD Phenom II X4 955 kết hợp với BMC Gigabyte GA-MA790XT-UD5P (ID:A0905_32), bộ đôi RAM DDR3 Corsair TR3X3G1333C9 1333MHz và card đồ họa ATI Radeon HD 4770, tạo nên một cấu hình thử nghiệm lý tưởng để đối đầu với các công cụ thử nghiệm cũng như những game hạng nặng hiện nay. Với 2 công cụ chuyên về các phép dựng hình đồ họa là 3DMark Vantage và Cinebench R10 thì BXL AMD Phenom II X4 955 đều được ưu ái dành cho điểm số khá cao so với các BXL Phenom II "đàn anh". Với 3DMark Vantage thì 11.006 điểm là kết quả mà "cậu út" này đạt được khi thực hiện các phép tính dựng hình trong các game hay những ứng dụng 3D nặng nề. Trong khi đó, ưu thế về xung nhịp giúp Phenom II X4 955 thắng thế trong Cinebench R10 trong cả hai phép thử dùng một nhân xử lý (đạt 2.925 điểm, hơn Phenom II X4 940 7,3%) cũng như khi huy động tất cả các nhân (chạm đến 10.423 điểm). Khi cho game Company of Heroes: Opposing Fronts lướt trên hệ thống chạy AMD Phenom II mới này thì dù "thắng tay" đẩy độ phân giải lên đến 1600x1200, bật khử răng cưa 4 mẫu (4xAA), tốc độ xử lý hình ảnh vẫn đạt trung bình 56fps và chạy ổn định trong suốt quá trình chơi. Giá 4.627.000 đồng.



AMD Phenom II X4 955

Intel Core i7 975

So với các đồng hương khác cũng thuộc dòng Core i7 thì BXL Intel Core i7 975 Extreme Edition có mức xung nhịp ấn tượng 3,33GHz (gần nhất là Core i7 965 xung nhịp 3,2GHz). Ngoài trừ khác biệt trên, Core i7 975 được thừa kế đầy đủ các yếu tố tạo nên khả năng cao của thế hệ BXL theo kiến trúc Nehalem: "ra lò" dựa trên công nghệ 45nm, chạy trên socket LGA1366, trang bị cache L3 (dung lượng đến 8MB) được các nhân chia sẻ để sử dụng trong quá trình trao đổi dữ liệu.

Intel Core i7 975

Bên cạnh đó, bộ sưu tập công nghệ trên Core i7 975 cũng khá phong phú, trong đó hai công nghệ tiết kiệm điện năng là Turbo Boost và Power Gates được game thủ khá quan tâm. Power Gates giúp loại bỏ dòng điện rò còn sót lại trên các nhân đang ở trạng thái nghỉ và đưa điện áp trên nhân về mức gần bằng 0, góp phần tiết kiệm một lượng điện năng đáng kể nhất là trong các hệ thống chạy thường xuyên. Trong khi đó, nếu tải công việc cho BXL cao hơn nhưng chưa tới mức cần phải "đánh thức" nhân mới,. Turbo Boost lại góp phần giúp các nhân huy động tài nguyên từ các nhân "rảnh rỗi" khác để ép xung nhịp trên nhân lên mức cao hơn nhằm đáp ứng yêu cầu tải. Intel Core i7 975 cũng giữ lại công nghệ siêu phân luồng để tăng hiệu quả các ứng dụng xử lý đa luồng khi một nhân trong BXL có thể cung cấp đến 2 luồng xử lý đồng thời. Ngoài ra, Core i7 975 cũng có một tuyến bus Intel QuickPath Interconnect (Intel QPI) có tốc độ giao tiếp đạt đến 6,4GT/s để kết nối với các thiết bị ngoại vi như card đồ họa, đĩa cứng v.v.

Company of Heroes: Opposing Fronts tiếp tục là "đối thủ" của hệ thống chạy BXL Intel Core i7 975. Dĩ nhiên với khả năng xử lý ấn tượng của BXL Intel mới này, thì hệ thống dễ dàng sở hữu một kết quả tốt là 57,8fps ở độ phân giải 1600x1200 và không khử răng cưa; cũng như chỉ giảm đôi chút xuống 57,4fps khi thêm hiệu ứng khử răng cưa 4 mẫu. Trong phép thử Cinebench R10 hệ thống đạt 4.032 điểm khi chỉ sử dụng 1 nhân để giải quyết ứng dụng dựng hình,, vượt 20% so với hệ thống chạy với BXL Intel Core i7 920. Trong trường hợp phép thử Cinebench huy động 8 luồng xử lý của Core i7 975 hay thử nghiệm cùng 3DMark Vantage (CPU Score), hệ thống cũng lần lượt chạm đến những điểm số rất cao là 14.974 điểm và 20.879 điểm.

ĐOÀN NAM

Liên hệ:

AMD: Đại lý AMD

Intel: Đại lý Intel

NFS: Most Wanted & ba điều cần biết

Asian Indoor Games (AIG) III đang tới gần cùng với một trong các môn thi đấu eSports là NFS: Most Wanted (MW). Đây không phải là phiên bản mới nhất của dòng game NFS nhưng lại được chọn để thi đấu. Các game thủ cần nắm vững 3 điều cần biết để có thành tích tốt.

1 Xe đua Lotus Elise: Sự lựa chọn số 1

Với luật thi đấu AIG cũng giống các giải lớn trước đây - cấm hai người chơi sử dụng 2 xe BMW M3 GTR và Porsche Carrera GT vì lí do 2 xe này quá mạnh làm mất tính cân bằng của game - thì phần lớn người chơi sẽ nảy sinh câu hỏi: "Nên sử dụng xe nào mới là hợp lý?". Câu trả lời chính là: Lotus Elise. Phần lớn người chơi không chuyên sẽ sớm kết luận rằng Lotus Elise là "vô dụng" khi họ sử dụng thử xe này. Nhưng đối với những người chơi chuyên nghiệp, Lotus Elise tuyệt đối là số một.

Vậy Elise có gì nổi bật mà lại được các game thủ NFS MW chuyên nghiệp sử dụng? Sau đây ta hãy điểm qua các đặc điểm nổi bật của xe này:

- Duy trì tốc độ khi cua tốt nhất: Đây chính là ưu điểm mấu chốt của Elise. Với khả năng duy trì tốc độ cao và ổn định trong khi cua khiến Elise nổi bật trong danh sách xe NFS MW. Bạn sẽ dễ dàng nhận thấy sự vượt trội của Elise khi thử qua một khúc cua cùng với 1 xe khác. Duy trì tốc độ tốt hơn đối phương vài chục km/p ở mỗi khúc cua, bạn sẽ về đích sớm hơn từ vài giây đến vài chục giây!

- Khả năng cua tốt nhất: Đây là một ưu điểm quan trọng thể hiện rất rõ ở Elise nhưng lại rất dễ bị các game thủ không chuyên bỏ qua. Elise là xe có khả năng "bám đường" tốt nhất trong NFS MW, bạn sẽ qua từng khúc cua một cách ổn định và cân bằng hơn rất nhiều so với các xe khác. Elise rất hiếm khi bị trượt trong khi cua, tạo điều kiện cho người chơi thực hiện việc qua cua chính xác nhất.

Với các ưu điểm "chết người" như trên, Elise dĩ nhiên đã là sự lựa chọn số 1 cho thi đấu, nhưng việc sử dụng chiếc xe ưu việt này không phải là dễ dàng ở 2 điểm sau:

- Người mới sử dụng Elise sẽ "choáng ngợp" trước phản ứng có phần hơi quá mức của xe này khi cua và có thể một số không nhỏ sẽ từ bỏ việc sử dụng xe này ngay vì cho rằng Elise quá khó lái. Nhưng sự thật là chỉ sau một khoảng thời gian bạn sẽ thấy rằng Elise thật sự rất dễ làm chủ.

- Elise mất tốc độ khá nhiều khi đâm vào các chướng ngại vật. Với kích thước nhỏ, Elise sẽ dễ dàng mất kha khá tốc độ khi bạn "đốn ngã" dù chỉ là 1 cái trụ điện (việc này có thể không ảnh hưởng bao nhiêu đến các xe khác). Vì lí do này, người sử dụng Elise phải hết sức cẩn thận vì rất có thể, chỉ cần làm ngã 1 cái trụ điện như trên thì bạn đã nắm phần thua.

2 Nâng cấp xe: Con dao hai lưỡi

Ở các giải NFS MW chuyên nghiệp, người ta đều cấm game thủ sử dụng Junkman Parts mà chỉ cho nâng cấp phụ kiện xe đến mức Ultimate. AIG cũng không ngoại lệ. Luật cho sử dụng đến Ultimate Parts, một số lớn người chơi không chuyên sẽ nghĩ rằng: "Dại gì không nâng cấp cho bằng hết Ultimate". Nhưng sự thật, việc nâng cấp xe là một con dao hai lưỡi. Không phải cứ nâng cấp mọi thứ hết mức thì xe ưu việt nhất. Điều này chỉ có thể đúng với nâng cấp máy xe (Engine Upgrades), còn các nâng cấp khác như nâng cấp hệ thống giảm xóc (Suspension) và hệ thống truyền động (Transmission)... thì sai hoàn toàn.

Bây giờ chúng ta hãy xét 2 trường hợp cụ thể về hộp số và hệ thống giảm xóc:

- Hệ thống giảm xóc (Suspension): Càng nâng cấp hệ thống này, bạn sẽ thấy xe được cải thiện rất rõ về tay lái, xe sẽ cua tốt hơn rất nhiều. Tuy nhiên việc nâng cấp hệ thống này đem lại tác dụng phụ khá nguy hiểm, đó chính là sự suy giảm khả năng tăng tốc và khả năng duy trì tốc độ khi cua.

- Hệ thống truyền động (Transmission): Nâng cấp hệ thống này sẽ đem lại cho bạn ưu thế về tốc độ tối đa nhưng có thể làm giảm khả năng tăng tốc của xe.

Mọi thứ có vẻ khá rắc rối tuy nhiên bạn nên hiểu chúng theo một hướng đơn giản như sau: "Những gì giúp cải thiện tốc độ thì làm tay lái của xe tệ đi và ngược lại". Dựa trên nguyên lí này bạn phải vận dụng chúng một cách khôn ngoan tùy theo đường đua. Xin được đề cập đến vấn đề này sau.

3 Tinh chỉnh xe: Giải pháp không thể bỏ qua

Performance tuning ở NFS MW rất đơn giản, tuy nhiên nó đem lại những hiệu quả rõ ràng. Hệ thống performance tuning ở NFS MW bao gồm:

- Steering: Tăng giá trị này giúp bạn cua được nhiều hơn tuy nhiên góp phần làm giảm khả năng tăng tốc xe và ngược lại.

- Handling: Tăng giá trị này giúp tay lái trở nên nhạy hơn, tuy nhiên góp phần làm giảm khả năng tăng tốc và ngược lại.

- Brakes: Khi tăng giá trị này, xe bạn sẽ tỏ ra dễ cua hơn nhưng ít ổn định hơn khi phanh và ngược lại.

- Ride height: Giảm chiều cao gầm xe

giúp xe bạn dễ điều khiển hơn ở mặt đường tốt, tuy nhiên nếu đường có nhiều ổ gà hay dốc thì giảm giá trị này chỉ khiến xe bạn khó điều khiển hơn

- Aerodynamics: (Khí động lực học) Nâng cao giá trị này khiến xe bạn dễ điều khiển hơn, bám đường tốt hơn khi cua nhưng lại giảm khả năng tăng tốc và giảm tốc độ tối đa.

- Nitrous: Bỏ qua phần này vì luật thi đấu cấm N2O.

- Turbo: Tăng giá trị này sẽ giúp bạn chiếm ưu thế ở những đường ít khúc cua hoặc nếu bạn duy trì được tốc độ cao, và ngược lại.

Với 3 điều cần biết trên, các bạn phải vận dụng thật khôn ngoan vào từng con đường tùy theo tính chất của nó (nhiều khúc cua hay ít khúc cua). Để đạt được hiệu quả tối đa, tốt nhất nên chuẩn bị 5 xe được nâng cấp và tinh chỉnh khác nhau để dành riêng cho từng đường đua. Xin chúc các bạn đạt được những thành tích tốt nhất!

HUỲNH NGUYỄN KHOA NGA

Xem DVD trên Nintendo Wii

Đối với game thủ "hard-core", máy Wii vẫn còn thiếu một vài tính năng thực sự nổi bật như đồ họa chưa thể so sánh với Xbox 360 hay PS3; rất ít game dành cho lứa tuổi trưởng thành và cộng đồng mạng còn yếu; một trong những tính năng của Wii khiến nhiều game thủ chọn hệ máy khác chính là không thể xem phim DVD. Tuy nhiên, đã có cách để giúp game thủ xem phim DVD trên máy Wii mà không cần can thiệp đến phần cứng của máy cũng như "mod chip".

1/ Những thứ bạn cần

• Máy Nintendo Wii phiên bản hệ thống 3.2

• Thẻ nhớ SD được format theo chuẩn FAT/FAT32 (dung lượng không được quá 2GB, thêm nữa, máy Wii không thể đọc được thẻ SDHC).

• Đầu đọc thẻ SD.

• Đĩa game The Legend of Zelda: Twilight Princess (có bản quyền).

• Bản lưu đã được chỉnh sửa "Twilight Hack" và phần mềm Homebrew Channel. Game thủ có thể tải 2 file này tại *http://hbc.hackmii.com.*

• Phần mềm DVDX (giúp máy Wii có khả năng đọc đĩa DVD trực tiếp) và phần mềm MPlayer (phần mềm này sẽ cho phép Wii hiểu các định dạng phim DVD có trên thị trường). Cả 2 phần mềm trên có thể tham khảo và tải tại *http://wiibrew.org.*

2/ Cài đặt

• Dùng máy PC để chép thư mục "private" của "Twilight Hack" và file "boot.dol" (trong Homebrew Channel) vào thẻ SD.

• Kế tiếp, đưa thẻ SD vào máy Wii; xóa file Zelda đã lưu trong mục Wii File Manager (bắt đầu game mới nếu như bạn không có file lưu). Nếu cần file lưu để chơi tiếp game thì chép vào thẻ nhớ và chép ngược lại sau khi cài đặt Homebrew Channel thành công.

• Trên đĩa game Zelda, bạn sẽ thấy các dòng chữ in trên vòng tròn bên trong, như: RVL-RADE-0A-0 hay RVL-RZDE-0A-2. Thực tế thì cả 2 dòng chữ này đều có thể sử dụng được, nhưng bạn cần phải điền đúng. Ban đầu, sẽ cần file TwilightHack0 và sau đó là TwilightHack2. Cả 2 file này đều có trong file tải về.

• Chuyển sang menu của thẻ SD trong mục Wii File Manager và chép đúng phiên bản của hai tập tin đã tải về.

• Đưa đĩa Zelda vào máy và bắt đầu game mới. Lúc này, bạn sẽ thấy file lưu và chọn file này để bắt đầu game. Khi đã vào vai Link, bạn có thể điều khiển anh chàng này đi lùi (khá ngộ phải không?). Đợi một lúc bạn sẽ thấy HomeBrew Channel khởi động quá trình cài đặt. Sau khi cài đặt xong, bạn có thể sử dụng HomeBrew Channel như Wii Channel.

Cài đặt các ứng dụng DVD

• Đưa thẻ SD vào máy PC, xóa thư mục "private" và file "boot.dol"

• Tạo một thư mục mới trên thẻ SD với tên "apps". Chép DVDX và MPlayer vào thư mục "apps" này.

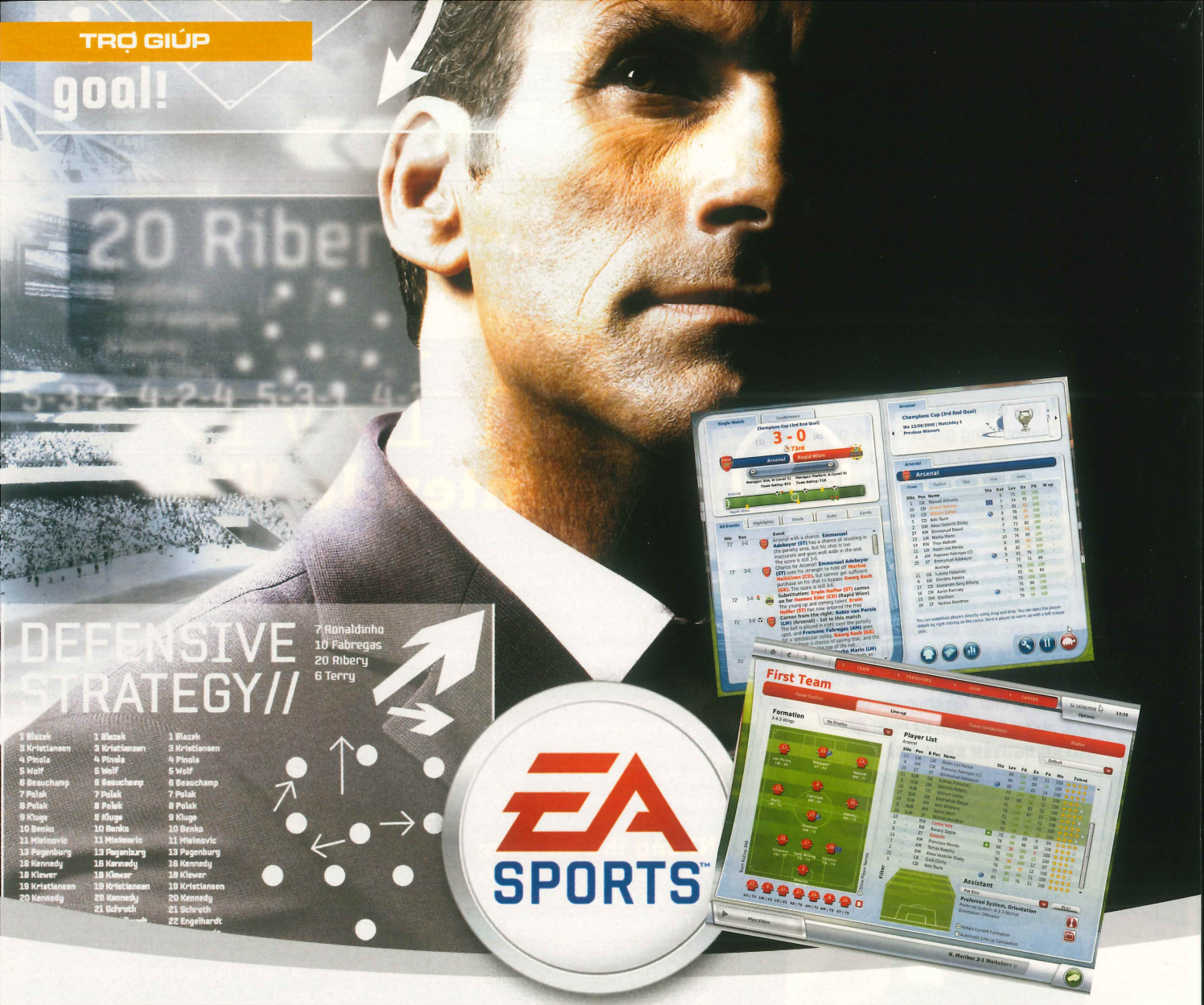
• Đưa ngược thẻ SD vào máy Wii. Bật máy Wii lên và khởi động HomeBrew Channel.

• Bạn sẽ thấy 2 ứng dụng vừa chép trên thẻ SD. Khởi động cài đặt cho DVDX và chọn "Normal Installation".

• Trở lại HomeBrew Channel, đưa đĩa phim DVD bất kỳ vào máy Wii và khởi động chương trình MPlayer. Để xem phim, chọn mục "DVD-Video" từ trình đơn của MPlayer, sau đó chọn "Play DVD" hoặc "Play Title #1". Sau vài giây, bạn sẽ bắt đầu khám phá những bộ phim hấp dẫn thông qua máy Wii của mình.

Mặc dù gặp vài lỗi nhỏ như kẹn đĩa, nhưng đây thực sự là một trải nghiệm thú vị, khám phá đầy hấp dẫn dành cho game thủ Wii.

TRUNG NGHĨA
PC WORLD MỸ



FIFA MANAGER 09

Luôn giữ lửa cho đội bóng

Nhiều game thủ khi cầm quân rất bối rối với lịch thi đấu dày đặc làm cho cầu thủ xuống sức nhanh chóng, dễ gặp phải chấn thương đồng thời ảnh hưởng rất lớn đến các trận đấu (đặc biệt là các trận quan trọng gần cuối mùa). Giải pháp nào cho đội bóng 18 - 20 cầu thủ vốn không đủ quân số để xoay tua liên tục?

Tùy theo giải đấu bạn chọn mà có lịch thi đấu khác nhau, nhưng kế hoạch cắm trại huấn luyện (Training Camp) thông thường cần được tiến hành ngay tuần đầu tiên của mùa bóng. Sau đợt cắm trại, bạn có thể cho tạm nghỉ 2 – 3 ngày để các cầu thủ khôi phục thể lực, nghĩa là Fitness đạt trong khoảng 80-100%, sau đó có thể yên tâm lên kế hoạch cho các tuần tiếp theo.

Ở phần huấn luyện, điều mà bạn cần thực hiện ngay là thuê ít nhất 1 trợ lý HLV giỏi (tối đa là 2 người nhưng bạn phải cân đối ngân sách CLB để khỏi bị thâm hụt quỹ lương). Tại sao cần thuê trợ lý HLV giỏi? Vì khi bắt đầu game, cấp độ huấn luyện của bạn ở mức thấp nhất (level 1) vì vậy nhóm cầu thủ do bạn huấn luyện sẽ chẳng có thành quả nào đáng kể. Trợ lý HLV sẽ thay bạn huấn luyện cầu thủ theo lịch tập mà bạn đề ra trong kế hoạch luyện tập dài hạn (long-term training). Còn nhóm do bạn huấn luyện thì có thể để chế độ luyện tập là phục hồi nhẹ Recover (light) nhằm giúp các cầu thủ mệt mỏi có thời gian nghỉ ngơi.

Để cầu thủ đảm bảo đủ mức Energy (năng lượng) an toàn trước trận đấu (tối thiểu là 80%), bạn chỉ nên thiết lập kế hoạch huấn luyện sao cho Intensity (cường độ huấn luyện) chỉ từ Friendly đến Normal, đồng thời chỉ áp dụng cường độ huấn luyện Fitness và Physical Skills ở mức 5-10%,

Recover và No training ở mức độ 10%. Không nên thiết lập chế độ huấn luyện quá khắc nghiệt, dù trong tuần chỉ có 1 trận đấu duy nhất. Nếu muốn điều chỉnh, bạn hãy lưu ý một vài bài tập luyện tiêu hao Energy rất lớn như Fitness hay Physical Skills, một số khác lại cần ít Energy hơn, như Technique hay Mental Skills.

Bạn nên tổ chức thi đấu giao hữu đầu mùa nhưng chỉ khoảng 3-4 trận với đội hình chính thức là vừa tầm. Đội hình trong các trận nên được luân phiên thay đổi ở mỗi trận để có thể cho số cầu thủ đáp ứng yêu cầu đều được đá nhiều nhất. Việc này sẽ giúp tăng cấp độ (level) của mỗi cầu thủ, nhất là các cầu thủ trẻ. Cầu thủ thi đấu liên tục rất dễ rớt Energy. Nếu có thể, bạn nên cho cầu thủ nghỉ ngơi một trận sau khi đá liên tục 3-5 trận. Trong trường hợp cần thiết, có thể tạo một nhóm tập Recover (Full) để nhanh chóng hồi phục Energy.

Một vài người có xu hướng thích dùng kế hoạch huấn luyện dài hạn (long-term training) rồi bỏ mặc đó. Điều này có thể làm cho cầu thủ dễ "rụng" vì sau mỗi trận đấu mệt mỏi lại phải lao vào luyện tập bình thường, mà lại rất khó để giữ cho các cầu thủ luôn khỏe mạnh với mức Energy cao trong khi lịch thi đấu dày đặc và liên tục nếu đội bóng không đủ cầu thủ để luân phiên thi đấu. Tốt hơn hết bạn nên thiết lập chế độ huấn luyện sau mỗi trận đấu (game có khoảng dừng tự động sau mỗi trận đấu) dựa theo Energy và quá trình huấn luyện. Ví dụ với những cầu thủ Energy ở mức thấp từ 80 trở xuống, nghĩa là mệt mỏi, bạn nên chuyển họ vào một nhóm hồi phục Recover (light) hoặc Recover (full), trong đó có thể tập trung chủ yếu vào Tactics và Mental skills, thiết lập Physical Skills để khoảng 5% và Outfield Skills dao động từ 5-10%. Mặt khác, bạn sẽ luân chuyển các cầu thủ đạt mức Energy và Fitness cao (khoảng 90% trở lên) vào nhóm luyện tập dài hạn. Kiểm tra và thay đổi lại sau 2 – 3 ngày tiếp theo. Bạn sẽ ít cần tập nặng Fitness nếu chỉ số này của cầu thủ đạt từ 95% trở lên.

Thực hiện theo quá trình trên, bạn sẽ có thể tăng tốc quá trình hồi phục của cầu thủ, giúp đội bóng luôn sẵn sàng chiến đấu trên các mặt trận. Chúc bạn thành công.

MINH THƯƠNG

HỎI & ĐÁP

HỘP THƯ

Bo mạch chủ của tôi khi gắn 2 thanh RAM DDR bus 400, 512MB, trong đó thanh RAM cũ loại 2 mặt đã sử dụng lâu rồi, còn thanh RAM thứ hai thì chỉ 1 mặt mới mua. Khi mở máy thì máy vẫn chạy nhưng màn hình lại không hiện lên. Thử gắn riêng từng thanh RAM thì máy chạy và màn hình hiện lên. Tôi nghe người ta nói là phải gắn 2 thanh RAM cùng loại 1 mặt hoặc 2 mặt thì máy mới chạy được, có phải không? (MrSyh – Cộng đồng TGVT)

Nguyên nhân gây lỗi như bạn mô tả là do khả năng hỗ trợ (hay tính tương thích) giữa bo mạch chủ và RAM. Ngoài việc chọn đúng loại RAM có bus nằm trong khả năng hỗ trợ của bo mạch chủ, một số bo mạch chủ đời cũ còn phân biệt khe cắm RAM 1 mặt (single side) có số chip nhớ (memory integrated circuits) cùng trên 1 mặt khác với RAM 2 mặt (double side). Do đó, bạn nên đọc kỹ tài liệu đi kèm bo mạch chủ để chọn loại RAM thích hợp cũng như vị trí khe cắm tương ứng với RAM 1 mặt và 2 mặt. Trường hợp không tìm được thông tin hỗ trợ RAM của bo mạch chủ, bạn thử lần lượt gắn RAM trên từng khe cắm xem sao. Nếu vẫn không có tác dụng, bạn nên đổi sao cho có 2 thanh RAM giống nhau (cùng bus, cùng số chip nhớ) mà bo mạch chủ hỗ trợ. Hơn nữa, việc sử dụng 2 thanh RAM giống nhau sẽ giúp hệ thống hoạt động ổn định hơn, hiệu suất cao hơn.

Tôi mới tải về PC một game có tất cả là 6 file, trong đó có 1 file đuôi .exe còn lại là .bin. Làm thế nào để cài được game này? (quangquang – Cộng đồng TGVT)

Gói dữ liệu mà bạn tải về có thể là 1 gói dữ liệu hoàn chỉnh hoặc là 1 gói dữ liệu đã được nén. Bạn hãy chạy file có đuôi .exe (nhớ quét virus trước khi chạy). Nếu gói dữ liệu là hoàn chỉnh thì file .exe sẽ kích hoạt quá trình cài đặt game và bạn tiến hành cài game bình thường. Trong trường hợp gói dữ liệu là dạng nén thì file .exe sẽ kích hoạt chương trình tự giải nén, bạn cần vào nơi giải nén để xem dữ liệu mới. Nếu dữ liệu giải nén ra file .iso, bạn có thể dùng phần mềm miễn phí DAEMON Tools để mở file .iso (dưới dạng ổ đĩa ảo), tìm file setup.exe hoặc install.exe để tiến hành cài đặt game. Nếu dữ liệu giải nén ra không là file .iso thì có thể đó là một bộ cài game hoàn chỉnh, khi ấy bạn cũng tìm file setup.exe hoặc install.exe để tiến hành cài đặt game.

Tôi đang dùng bản The Sims 2 Double Deluxe. Tôi muốn cài thêm bản mở rộng như The Sims 2 Pets, The Sims 2 University được không? (bearkid – Cộng đồng TGVT)

Theo thông tin từ nhà phát hành EA, để cài thêm và chơi được các bản mở rộng (Expansion Pack) như bạn mô tả thì PC của bạn phải cài sẵn phiên bản The Sims 2. Lưu ý, The Sims 2 Double Deluxe là bản mở rộng độc lập không cần cài sẵn The Sims 2.

Khi chơi game Cabal Online có nhiệm vụ diệt quái vật Monakus Karion trong bản đồ Forgotten Ruin. Cho em hỏi quái vật này nằm ở vị trí nào ở Forgotten Ruin. (donghoang0685@yahoo.com)

Monakus Karion nằm ở cuối bản đồ Forgotten Ruin, nơi vào hang (dungeon) cấp độ 115. Đây là một quái vật dạng trùm (boss), khi chết có thể rơi ra các loại vật phẩm quý như xe máy, ván trượt... nên thường bị các game thủ săn nhiều nhất. Nhiệm vụ diệt Monakus Karion chỉ là phụ nên bạn có thể bỏ qua nó nếu không có thời gian săn lùng.

Em đang chơi Drakensang The Dark Eye. Em muốn biết đơn vị tiền tệ trong game là gì? Em không thể nâng cấp nhân vật vì bấm vào nút đỏ bên phải rồi nâng cấp, nhưng thoát ra là như cũ (điểm kinh nghiệm vẫn còn). Công dụng của các loại cây cỏ nhặt trên đường đi và cách chế tạo đồ? (askadecker@yahoo.com.vn).

Đơn vị tiền tệ trong game là các đồng vàng chia theo tỉ lệ 1D = 10T = 100L, trong đó D là Ducat có giá trị lớn nhất. Khi bạn nhấn nút nâng cấp nhân vật, nó sẽ chia làm 2 bộ phận là Từ chối và Xác nhận. Sau khi phân phối điểm số, bạn phải nhấn nút Xác nhận thì quá trình phân phối điểm mới có hiệu lực. Các loại cây cỏ có thể được dùng để chữa thương, chữa độc (sử dụng trực tiếp, tính hiệu quả phụ thuộc vào cấp độ kỹ năng của nhân vật) hoặc điều chế các loại dược phẩm khác.

Để chế tạo đồ, trước hết bạn phải tìm học các công thức chế tạo (có thể mua ở các thương nhân, nhặt được trong các hòm đồ hoặc là phần thưởng khi hoàn thành nhiệm vụ). Mỗi công thức chỉ học 1 lần là nhân vật nào cũng sẽ có. Kế đó, theo thông tin của công thức, bạn phải tăng điểm kỹ năng nghề của nhân vật đạt mức yêu cầu (nếu nhân vật chưa có nghề thì có thể tìm thương nhân dạy nghề đó để học), tìm mua hoặc thu nhặt nguyên vật liệu cần thiết. Sau khi chuẩn bị hết mọi thứ, bạn dùng công cụ chuyên dụng để chế món đồ mình muốn.

Tôi chơi S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky khi từ Cordon sang Garbage là bị đám Bandits chặn đường cướp tiền. Làm sao để giữ hoặc lấy lại tiền vì game này kiếm tiền rất khó. Mua được áo giáp SEVA nhưng không thể nâng cấp được tính năng PSI Protection? (tranledung@gmail.com)

Theo mặc định, các trạm gác Bandits ở các điểm chuyển màn sẽ chặn bạn lại để cướp tiền, bất kể bạn từ hướng nào di chuyển tới. Theo tuyến nhiệm vụ chính, bạn sẽ phải sang Garbage nhưng không nhất thiết phải bằng đường Cordon mà có thể đi đường vòng sang Dark Valley để vào Garbage. Tuy nhiên, sẽ có một nhiệm vụ "trấn lột" sạch số tiền bạn có khi theo tuyến nhiệm vụ chính từ Dark Valley về lại Garbage. Do đó bạn không nên để nhiều tiền trong người, mà nên tiêu tiền bằng nâng cấp súng hoặc trang bị áo giáp. Các loại vật phẩm, vũ khí thu được ở các vùng đất cũng khoan bán cho các thương nhân cho đến khi qua được Agroprom Research (lúc này sẽ đi được theo đường vòng Agroprom Research – Swamps – Cordon để né các trạm gác của Bandits). Không gây hấn nhiều với Bandits, bạn có thể tự do ra vào căn cứ của Bandits và nâng cấp tính năng PSI Protection cho áo giáp SEVA tại đây.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

Đồ tạ Hẫm Chưởng

Trong giới giang hồ có một nhân vật được mệnh danh là Vạn Sự Thông – ý là kẻ tỏ tường mọi sự trong thiên hạ. Sự hiểu biết của gã được đồng đạo võ lâm hết sức nể trọng. Một ngày nhàn rỗi nọ, Vạn Sự Thông lang thang hết quán rượu này tới tiệm trà kia khắp thành Lạc Dương, định bụng kiếm vài tên tiểu tử mới du nhập giang hồ mà trổ tài ba hoa bốc phét. Song trời thường hay phụ lòng người, gần hết ngày mà gã vẫn chưa thấy bóng dáng "con mồi" nào cả. Đang định bỏ về, bất chợt Vạn Sự Thông nhìn thấy một đám tân thủ chạy ngang qua, hăng hái hướng về phía dược sư.

Y vội vàng cất tiếng gọi:

- Chúng tiểu tử! Các người dừng chân, ta có chút chuyện muốn nói.

Đám tân thủ chạy qua không một ai ngoái lại, đồng loạt trả lời với một âm điệu đều đều giống nhau:

- Xin lỗi, hiện tại tôi không online, xin để lại lời nhắn.

Vạn Sự Thông hậm hực đập mạnh bàn một cái, động nộ quát lớn:

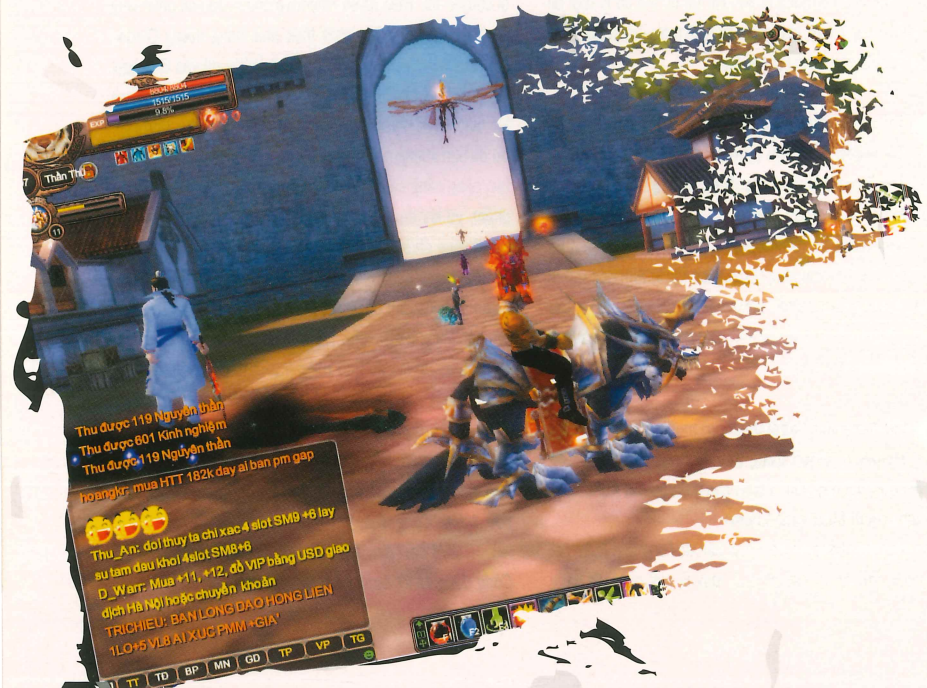
- Khỉ thật! Auto với chả Auto! Nhà nhà auto, người người auto, du nhập giang hồ mà toàn auto từ đầu tới chân thế này thì còn ra thể thống gì nữa! Chả trách đám hậu sinh bây giờ toàn lũ hiểu biết nông cạn, kinh nghiệm tầm thường, tu vi non nớt! Haizz... (thở dài chán nản).

Y nói một hơi dài, cuối cùng thở hắt ra một cái, rồi vớ lấy bình trà tu một hơi. Vừa hạ bình xuống, hai mắt y lập tức chăm chú hướng về phía trước. Một lão nhân thân hình phờ phạc, lệu rệu bước vào trà quán. Tuy bộ dạng già lão nhưng cử chỉ hết sức nhanh nhẹn, song nhãn lấp loáng tinh quang. Hiển nhiên không phải là dạng phàm phu tục tử mà là một cao thủ.

Vạn Sự Thông nhìn thấy y, thần tình có chút ngạc nhiên rồi liền cao giọng hỏi:

- Các hạ phải chăng là Bách Hiểu Sinh Bách tiền bối?

Người đó quả nhiên là Bách Hiểu Sinh. Thấy có người nhận ra mình, lão lập tức quay lại, thần thái cũng có phần chấn động.



- Ngươi không phải là Vạn Sự Thông thông vạn sự hay sao? Thật là hạnh ngộ, hạnh ngộ!

Nói rồi cả hai như bạn cũ gặp nhau, cùng bước ra hồ hởi buông lời khách sáo tán dương lẫn nhau. Vạn Sự Thông là kẻ tinh thông mọi chuyện trong thiên hạ, do đó mới nhìn đã biết kẻ mới tới là kì tài Bách Hiểu Sinh. Ngược lại, Bách Hiểu Sinh vốn là bậc đại trí trong giang hồ, một tầng kiến thức uyên thâm viết ra Binh Khí Phổ có một không hai lưu truyền hậu thế. Nói về kiến thức, độ uyên bác của hai người này có lẽ tới tháng sau cũng chưa hết chuyện, do đó tạm thời không bàn đến nữa.

Vạn Sự Thông rót một tách trà, hỏi:

- Bách tiền bối, vì sao tiền bối lại phiền muộn đến vậy?

Bách Hiểu Sinh thở dài, cảm cảnh nói:

- Haizz! Ngươi biết đấy, ta vốn sinh sống bằng nghề bán sách. Binh Khí Phổ do ta viết xưa nay bán chạy như tôm tươi. Ai ngờ dạo gần đây đám nhân sĩ giang hồ không còn ai thèm đoái hoài tới nữa. Thật chẳng phải chuyện buồn lắm thay!

- Binh Khí Phổ của tiền bối chẳng phải là kỳ phổ nói về những loại binh khí đứng đầu thiên hạ và chủ nhân của nó đó sao?

- Chính thị! À mà ta hỏi sao ngươi lại rảnh rỗi ngồi uống trà một mình vậy?

- Chẳng dám dấu tiền bối, văn bối xưa nay vốn kiếm ăn nhờ việc bán thông tin cho giới giang hồ. Nhưng nay bọn chúng đều xài phần mềm auto tự động hóa mọi việc. Luyện công cũng auto, giao đấu cũng có auto, thậm chí tới việc buôn bán giao thương, ăn ngủ hay đi... vệ sinh cũng auto. Cao thủ auto, tân thủ cũng auto. Văn bối thành ra thất nghiệp, buồn chán ra đây uống trà mà chán thay cho sự đời éo le vậy.

- Quả thật éo le! Quả thật éo le quá! Thiên hạ giờ thay đổi nhiều quá, sắp tới ta cũng phải sắm một cái... auto bán sách cho nhàn hạ vậy.

- Còn tiền bối, vì điều chi mà phải buồn phiền vậy?

Bách Hiểu Sinh thở ra một hơi, ngước mặt lên trời mà than thở.

- Xưa nay ta vốn tự phụ về hiểu biết của mình, những tưởng đã kinh qua võ học cả thiên hạ. Ai ngờ hiện nay giang hồ mới xuất hiện một loại kỳ công, uy lực quán tuyệt thiên địa, vượt xa cả kiến thức của ta. Người ta cũng chẳng cần đọc tới Binh Khí Phổ để biết ai là chân chính cao thủ nữa.

Vạn Sự Thông kinh ngạc hỏi gấp (chuyện lão "tịt" cái vụ này mà lộ tới tai kẻ khác thì há chẳng phải cái danh "thông vạn sự" cũng toi sao):

- Có loại thần công vô địch như vậy sao?

- Dĩ nhiên, ta cũng từng được một lần trải nghiệm thứ thần công này. Quả thật uy lực tuyệt đối.

- Tiền bối, người đừng nói quá. Phải chăng thần công này ngang ngửa với Hàng Long Thập Bát Chưởng – tuyệt kỹ trấn phái của Cái Bang?

- Hàng Long Thập Bát Chương của Cái Bang uy chấn giang hồ, 18 chưởng khai sơn phá thạch song so với kỳ công này vẫn không xứng!

- Vậy so với Nhất Dương Chỉ của Đại Lý, Đàn Chỉ Thần Công của Hoàng Lão Tà, ma công Cửu Âm Bạch Cốt Trảo, Càn Khôn Đại Na Di của Minh Giáo thế nào?

- Đem cả võ học của thiên hạ so sánh, xem ra chẳng có môn võ công nào tương xứng!

Vạn Sự Thông vốn một đời tự phụ, đứng trước tin này không khỏi toát mồ hôi lạnh hỏi dồn:

- Tiền bối, văn bối hiểu biết còn non nớt, dám hỏi đây là thần công gì mà khủng khiếp tới vậy?

Bách Hiểu Sinh nhấp một ngụm trà, trầm giọng:

- Đó là Đô La Thần Chưởng, võ công này mới xuất hiện trên giang hồ nhưng đã gây ra không ít sóng gió. Có thể nói là hãn thế thần công, vô địch thiên hạ!

- Đô La Thần Chưởng???

- Chính thị, Đô La Thần Chưởng phương pháp tu luyện không quá phức tạp, chỉ cần người luyện nó đạt được đẳng cấp "Đại gia", dùng Đô La làm vật dẫn luyện công, chỉ trong thời gian ngắn có thể trở thành đệ nhất cao thủ, ngạo thị quần hùng! Còn tốt hơn nhân sâm vạn năm, linh chi ngàn năm nữa!

- Trời!!! – Vạn Sự Thông trố mắt.

- Có một lần ta cao hứng đi xem đám tiểu bối đồ sát, thấy một hắc y nhân cưỡi trên danh mã lao như tên bắn, theo sau y là một tá cao thủ truy sát, tình thế thập phần hung hiểm. Ai ngờ y vừa cưỡi vừa thong dong hút thuốc thưởng trà, đám kia vẫn không thể đuổi theo được do y dùng Đô La Thần Mã. Kẻ kia sau khi chạy chán chê mới đứng lại, chậm rãi xuống ngựa, vận công xuất một chiêu Đô La Thần Chưởng. Đám người truy sát do không kịp phanh lại, dính một chiêu này lập tức vong mạng. Bản thân ta do đứng quá gần quan chiến cũng không kịp đào thoát, lập tức... về làng!

- Thật không thể tưởng tượng nổi! - Vạn Sự Thông đưa tay vuốt trán, mồ hôi đã chảy thành dòng.

Bách Hiểu Sinh cảm cảnh, uống nốt ngụm trà rồi đứng dậy. Vạn Sự Thông vội nói với theo:

- Tiền bối, người đi đâu vậy?

- Ngươi xem, giang hồ bây giờ đầy rẫy auto, tự khiến võ giả chây ì lười nhác. Lại thêm sự xuất hiện của Đô La Thần Chưởng, vô song vô đối, thử hỏi còn chỗ cho chúng ta hay không? Võ lâm mà như vậy thì có gọi là võ lâm nữa chăng? Thôi thì ta về nhà kiếm auto bán... auto kiếm chút bạc lẻ, an hưởng tuổi già thôi!

Nói rồi thân hình phiêu hốt, thoáng cái đã không thấy đâu. Trà quán còn lại mỗi Vạn Sự Thông, hai mắt thất thần, miệng run run lẩm bẩm.

- Đô La Thần Chưởng... Đô La Thần Chưởng!!

CHINH PHONG

Những nghệ sĩ tạo sức sống cho (Phần 2)

Kazushige Nojima

Chức danh: Nhà viết kịch bản tự do
Những tác phẩm đáng chú ý: dòng game Final Fantasy, Kingdom Hearts

Kazushige Nojima nổi tiếng qua vai trò tác giả kịch bản cho hai dòng game đỉnh cao của Square Enix là Final Fantasy và Kingdom Hearts. Ông làm việc tại Square Enix cho đến năm 2003 rồi quyết định "ra riêng", trở thành một cây viết tự do và thành lập công ty riêng của mình mang tên Stellavista. Tuy nhiên, Nojima vẫn tham gia cộng tác ở những dự án game lớn, bao gồm những tựa game cho Square Enix và gần đây nhất là tựa game song đấu đỉnh cao của Nintendo, Super Smash Bros. Brawl. Ngoài ra, ông cũng phụ trách viết kịch bản cho Final Fantasy XIII, tựa game dự định tung ra vào cuối năm nay của Square Enix.

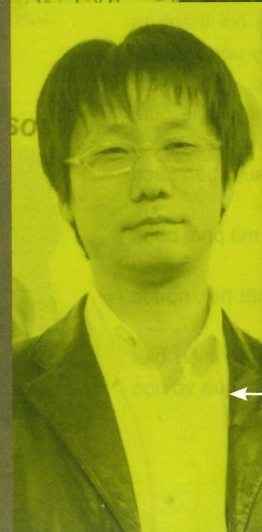
Dấu ấn của Nojima ở những tựa game Final Fantasy và Kingdom Hearts đã giúp những dòng game này tồn tại lâu dài qua nhiều phiên bản và luôn có được sự hấp dẫn lôi cuốn. Những kịch bản của ông nổi bật ở chiều sâu tâm trạng nhân vật và cốt truyện liên quan có thể lôi kéo người chơi theo dõi từ đầu đến cuối. Những kịch bản Final Fantasy của Nojima hài hòa giữa tình yêu lãng mạn và khung cảnh ác liệt của những trận chiến, bên cạnh đó cũng góp phần xây dựng những hình tượng nhân vật cực kì khó quên sau những phiên bản phát hành.

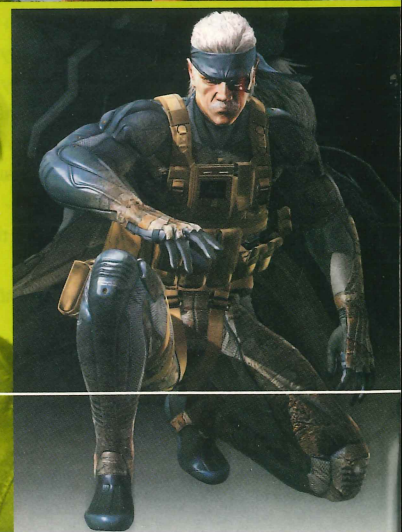
Marc Laidlaw

Chức danh: Nhà viết kịch bản tại Valve
Những tác phẩm đáng chú ý: Half-Life 1 và 2

Marc Laidlaw được biết đến qua nhiều tác phẩm game khoa học viễn tưởng mà nổi bật là hai tựa game Half-Life 1 và 2 của Valve. Vốn là tác giả tiểu thuyết, Laidlaw có kinh nghiệm chuyên sâu ở lĩnh vực khoa học viễn tưởng và kinh dị. Trước khi gia nhập Valve, Laidlaw là tác giả kịch bản duy nhất của những tựa game Half-Life. Trước đó, ông còn tham gia ở lĩnh vực thiết kế game. Hiện nay, Laidlaw cùng những cộng sự đang thực hiện những gói nội dung tiếp theo cho Half-Life 2.

Kinh nghiệm từ những cuốn tiểu thuyết khoa học viễn tưởng và kinh dị đem lại cho Laidlaw những sáng tạo độc đáo và mới mẻ ở thể loại game bắn súng góc nhìn thứ nhất. Ở Half-Life, thay vì những tàu chiến vũ trụ và quái vật hành tinh, Laidlaw đưa ra những ý tưởng thế giới ở tương lai gần, nơi người chơi phải chiến đấu với những thây ma "đầu cua" trong vai trò một... nhà khoa học. Tài năng của Laidlaw cho thấy sự ứng dụng những ý tưởng mới trong kịch bản game có thể tạo nên một bước đột phá không chỉ trong trò chơi, mà còn cả trong thể loại của nó.



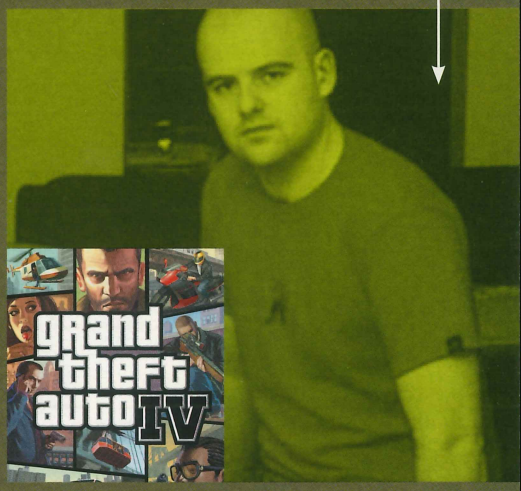


Dan Houser

Chức danh: Phó chủ tịch bộ phận sáng tạo tại Rockstar Games
Những tác phẩm đáng chú ý: Grand Theft Auto IV, Grand Theft Auto: San Andreas, Grand Theft Auto III

Dù mang ý nghĩa nào, dòng game đầy tranh cãi Grand Theft Auto vẫn được xem là một hiện tượng trong ngành công nghiệp game. Người đứng sau dòng game này không ai khác hơn là Dan Houser, với vai trò thiết kế và sáng tạo cốt truyện cho hơn phân nửa những phiên bản Grand Theft Auto đã phát hành. Vốn là một fan của điện ảnh, Houser đưa niềm đam mê của mình lên game với những đoạn phim chuyển cảnh đầy tính "cinematic", khiến người chơi có cảm giác như đang xem một bộ phim hành động – tội phạm hoành tráng. Giã từ sự nghiệp làm ca sĩ nhạc rock, Dan cùng người anh của mình là Sam Houser thành lập Rockstar Games và gia nhập ngành công nghiệp game từ thời điểm đó.

Houser luôn tìm kiếm sự đột phá trong tất cả những tựa game mà ông tham gia. Với GTA IV, nhà viết kịch bản này đã tạo một kỷ lục cho một nội dung game khổng lồ với 660 cuộc nói chuyện giữa các nhân vật bộ hành và 800.000 dòng hội thoại đã được thực hiện. Mặc dù là đối tượng chỉ trích của không ít các tổ chức và cá nhân quan tâm đến vấn đề bạo lực, không thể phủ nhận dòng game GTA đã tạo ra một thể loại game mới: đề cao sự tự do và phần nào đó thể hiện được nền văn hóa Mỹ vào những năm 1980 (bản Vice City) và hiện tượng dân nhập cư (bản IV).



Hideo Kojima

Chức danh: Trưởng studio Kojima Productions
Những tác phẩm đáng chú ý: Gear Solid 2, Metal Gear Solid 3, Metal Gear Solid 4

Hideo Kojima đến với ngành công nghiệp game qua tựa game đầu tay của mình mang tên Metal Gear trên hệ máy MSX2 vào năm 1987. Trò chơi không chỉ mang lại thành công vang dội cho hãng phát hành Konami mà còn là tiền đề cho thể loại hành động ẩn nấp (stealth-action) phát triển. Vốn là người hâm mộ những bộ phim phương Tây, Kojima không ngần ngại thể hiện niềm yêu thích của mình qua các tựa game Metal Gear do ông thiết kế đồng thời kiêm viết kịch bản. Tựa game mới nhất là Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots cũng gặt hái không ít thành công về mặt kịch bản và cốt truyện.

Những yếu tố làm dòng game Metal Gear trở nên đáng nhớ là những pha ẩn nấp tài tình, đồ họa đỉnh cao và cốt truyện sâu sắc. Kojima cũng là "cha đẻ" của nhân vật chính Solid Snake, vốn là một biểu tượng anh hùng trong phần lớn những phiên bản của Metal Gear. Thông qua trò chơi, Kojima chuyển tải những thông điệp sâu sắc về chiến tranh, tình người và những vấn đề xoay quanh cuộc sống. Những tựa game Metal Gear cũng gây ấn tượng bởi những đoạn thoại đầy cảm hứng nhưng không kém phần ý nghĩa giữa các nhân vật trong suốt chiều dài trò chơi.

Phiếu Quà Tặng
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM eduFirst
Hỗ trợ 15% giá trị khóa học *Games Developer* 2 năm tại NIIT - EDUFIRST
Thời hạn đến ngày: 30/06/2009
Lưu ý: Phiếu có giá trị một lần đăng kí học và chỉ chấp nhận phiếu gốc
HỌC VIỆN ĐÀO TẠO CNTT QUỐC TẾ NIIT - EDUFIRST
Tp.HCM | 383 Bến Chương Dương, Quận 1 ĐT: (08) 38 364 515- 38 364 535
Bình Dương | A3 Đinh Bộ Lĩnh, Tx. Thủ Dầu Một ĐT: (08) 3848 140 - 3848 141

Susan O'Connor

Chức danh: Trưởng kịch bản tại Susan O'Connor Writing Studio
Những tác phẩm đáng chú ý: Far Cry 2, BioShock, Gears of War

Susan O'Connor đã tham gia viết kịch bản game từ năm 1998 và được nhìn nhận là một trong những cây bút có sức ảnh hưởng lớn nhất đang làm việc trong ngành công nghiệp game. Hơn 10 năm qua, cô đã thực hiện kịch bản cho hơn 20 tựa game ở nhiều thể loại, từ bắn súng góc nhìn thứ nhất đến những tựa game hành động phiêu lưu. Là một nhà viết kịch bản tự do, Susan O'Connor cộng tác với nhiều hãng game tiếng tăm như Activision, Midway và Microsoft Game Studios.

O'Connor chú trọng đến sự sáng tạo và chất lượng của kịch bản trong trò chơi, từ đó đưa phong cách nghệ thuật của mình vào những tựa game đang thịnh hành. Những tựa game mà cô đã từng tham gia viết kịch bản gần đây như Far Cry 2 và BioShock là những ví dụ điển hình cho việc cải tiến phong cách dẫn truyện và đưa nội dung game lên một tầm cao mới với nhiều biến tấu khác nhau. Điều này còn thể hiện ở tựa game hành động đình đám của Microsoft là Gears of War. Nếu như ở tựa game này, cốt truyện trò chơi nhấn mạnh kiểu anh hùng khoa học viễn tưởng thì ở Far Cry 2, nhân vật chính của trò chơi phải lợi dụng mọi thứ xung quanh để sống còn và chiến đấu.

Marianne Krawczyk

Chức danh: Nhà viết kịch bản tự do
Những tác phẩm đáng chú ý: God of War, God of War II, God of War III

Với kinh nghiệm viết kịch bản và thiết kế hàng loạt những tựa game chất lượng cao, Marianne Krawczyk nổi tiếng qua việc thực hiện viết kịch bản cho dòng game thành công về mọi mặt God of War của Sony. Bên cạnh dòng game này, Krawczyk còn tham gia vào những tựa game hành động khác như Area 51, The Sopranos: Road to Respect và một số tựa game chưa tuyên bố trên hệ PS3 và Xbox 360. Công việc chủ yếu của cô là viết kịch bản và hội thoại trong game, và với tài năng của mình, Krawczyk cộng tác với hàng loạt hãng game lớn như Sony, Activision, Vivendi Universal, THQ và Midway.

Krawczyk từng đoạt giải BAFTA, một giải thưởng nghệ thuật của Anh tương đương với Oscar của Mỹ, về hai hạng mục "Cốt truyện" và "Nhân vật" xuất sắc nhất trong tựa game God of War II. Thành tựu này cho thấy phong cách của Krawczyk chú trọng đến sự phát triển nhân vật, đặc biệt là Kratos trong dòng game God of War. Diễn biến tâm trạng phức tạp, khó lường và đầy thù hận của Kratos để lại ấn tượng khá mạnh đối với người chơi trong suốt chuyến phiêu lưu. Krawczyk đã góp phần tạo ra một hình tượng nhân vật có cuộc sống nội tâm sâu sắc, một quá khứ đầy thương đau và điều này giúp Kratos có sự khác biệt so với kiểu anh hùng bình thường chỉ biết chiến đấu mà không hề có tâm trạng hay suy nghĩ.

CẨM TÚ

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Nhất "Sơn" nan phá tam "Giang"

THỰC HIỆN:
QUÂN TƯỞNG - QUỐC TRUNG

Trong game Võ Lâm Truyền Kỳ I, các máy chủ (server) miền Bắc thường là tên sông như Nam Giang, Trường Giang, Châu Giang. Còn các server miền Nam thường là là các ngọn núi như Hoa Sơn, Tung Sơn v.v.

Trong 4 kỳ thi đấu trước, server Trường Giang thuộc khu vực miền Bắc là chiến đội có thành tích cao nhất với 3 lần vô địch Thiên Hạ Đệ Nhất Bang (THĐNB). Các server miền Nam chỉ mới 1 lần đoạt chức vô địch. Có thể nói, thế mạnh của các server "Giang" là áp đảo. Vì lẽ đó, trong trận chung kết THĐNB 5, không ít người mong muốn "Thiên Sơn đại phá tam giang". Tam giang ở đây chỉ đến 3 server là Nam Giang (vô địch giải Cao Cấp), Trường Giang (chiến đội có thành tích cao nhất) và Châu Giang (đội đã loại Trường Giang để vào vòng chung kết của giải Siêu Cấpvới sự tham gia của cao thủ Excavator – người từng bỏ tiền mua chiếc nhẫn trị giá trên 200 triệu đồng).

Chủ Nhật 14/6/2009, từ 2 giờ chiều, Nhà Hát Hòa Bình TP.HCM đã kín chỗ ngồi theo dõi trận chung kết giải Cao Cấp Thiên Hạ Đệ Nhất Bang lần 5.

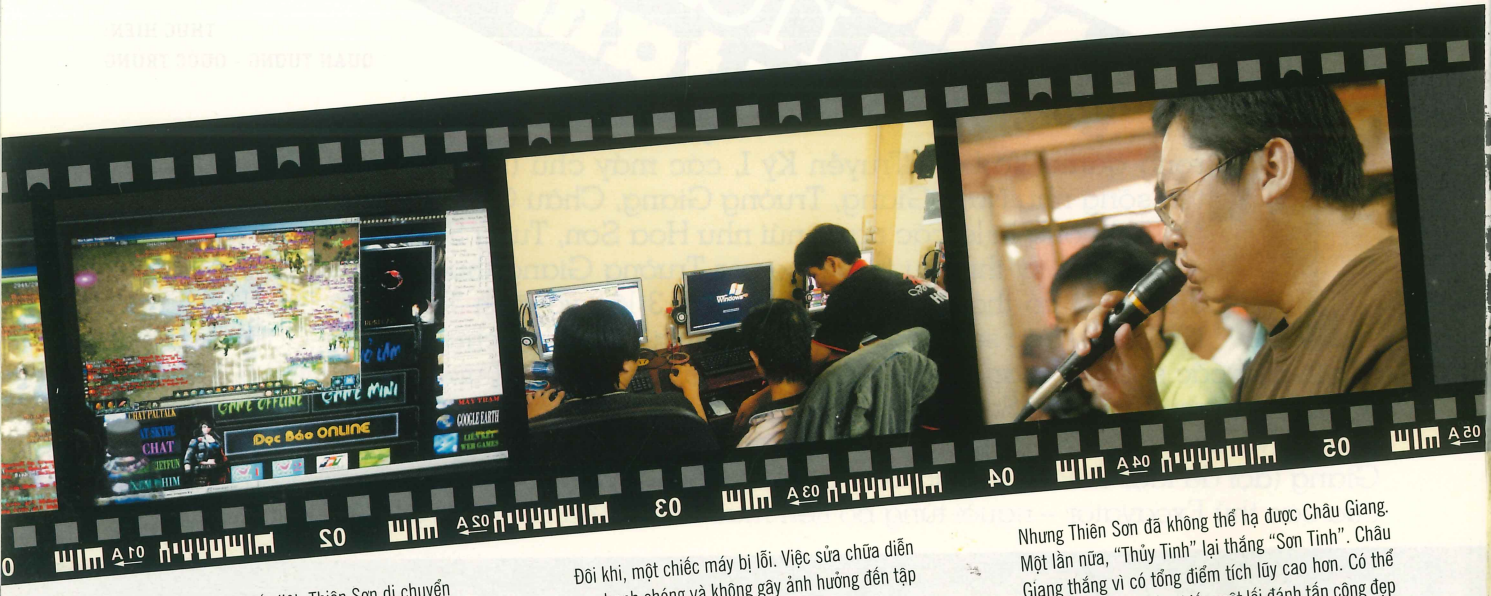
Sau khi trận chung kết của giải Cao Cấp kết thúc với chiến thắng thuộc về Nam Giang, hơn 500 con tim game thủ hướng về trận chung kết giải Siêu Cấp giữa Thiên Sơn và Châu Giang.

Thế Giới Vi Tính – Thế Giới Game đã có mặt tại tiệm nét Hoàng Vinh, đường Trần Quang Khải (TP.HCM) để theo dõi trận thư hùng này. Đây là nơi đội Thiên Sơn chọn để thi đấu.

Trước giờ thi đấu, bản đồ chiến thuật được phân phát.

Các lãnh đạo của Thiên Sơn nâng ly cùng các thành viên khác trước giờ G: 4g30 chiều 14/6/2009.

Quân sư "Ball" vào cuộc. Với chiếc micro và tấm bản đồ gốc (in màu) trên tay, anh điều khiển trận chiến.



Trận chiến diễn ra khốc liệt. Thiên Sơn di chuyển liên tục, tấn công, đặt bom, bơm máu theo hiệu lệnh của Ball.

Đôi khi, một chiếc máy bị lỗi. Việc sửa chữa diễn ra nhanh chóng và không gây ảnh hưởng đến tập thể đang thi đấu.

Nhưng Thiên Sơn đã không thể hạ được Châu Giang. Một lần nữa, "Thủy Tinh" lại thắng "Sơn Tinh". Châu Giang thắng vì có tổng điểm tích lũy cao hơn. Có thể nói Thiên Sơn đã cống hiến một lối đánh tấn công đẹp mắt. Có lẽ thành công sẽ mỉm cười với các server "Sơn" ở các giải thi đấu lần sau.

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:** pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:** http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT 46, 47
DEC - Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh ..... Bìa 3, 72, 73
GAMES CENTER 15
HALO ..... Bìa 2
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 19
MARIO 3
MIMI 5
NEXTGEN 9
OXY 43
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VIETTEL - Công Ty Viễn Thông 49
VINAGAME 32, 33, 60, 61, 75
VTC 13
XGAME – Cửa hàng Xgame 17

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

XBOX360

Arcade 2008
HDMI Port

4.799.999đ

TẶNG

Quạt tản nhiệt trị giá 300.000 đ

3.650.000đ

TẶNG

Thẻ 1GB mở khóa kèm theo

PSP 3000

Phiên Bản Mới Nhất

PLAYSTATION 3

80GB Phiên Bản Mới

+ Game Winning Eleven 2009

Mua trọn bộ giá cực tốt

Đặc biệt luôn có giá ưu đãi dành cho các hộ kinh doanh muốn mở phòng Game.

Tư vấn & Cung cấp cho các hộ kinh doanh mở phòng game PS3, XBox360

Có mô hình kinh doanh mẫu và kế hoạch kinh doanh có lãi chi tiết rõ ràng.

TẶNG 3GAME

WII

Phiên Bản Tiếng Anh

TẶNG 5GAME

PLAYSTATION 2

TẶNG 3GAME

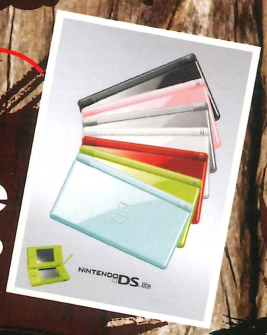
XBOX360

Arcade Jasper
HDMI Port

TẶNG 40GAME

DS Lite

Mua trọn bộ R4+2GB



TẶNG 40GAME

DSi

Mua trọn bộ R4+2GB

Mời quí khách đến thamquan & xem hàng tại 2 gian triển lãm: S9 & S10 Trung tâm Hội chợ & Triển lãm Sài Gòn (SECC) 799 Nguyễn Văn Linh, Q.7, TP.HCM từ 16 -19/07/2009

HALO SHOP

www.haloshop.vn

82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 3914 1494 - 3821 8361
Email: sales@haloshop.vn

"Tinh Linh Chiến Ca"
sự cách mạng trong kỹ thuật chiến đấu

Thế Giới Hoàn Mỹ
www.THEGIOIHOANMY.VN

Tinh Linh Chiến Ca

Máy chủ mới Tinh Linh chào đón tân thủ 08/06

Hệ thống kỹ năng ngũ hành đồ sộ, độc đáo

Khuyến mãi KNB cực lớn dành tặng game thủ

Các event Hè 2009 sôi động

完美时空 PERFECT WORLD | DEC Online Entertainment

GIGABYTE™

10%-30% Khả năng ép xung

10%-30% Thất thoát điện năng

5%-10% Nhiệt độ GPU

Siêu bền, Siêu mát

Linh kiện tốt tạo nên card đồ họa tốt

GV-N250OC-1GI

- Powered by NVIDIA GeForce GTS 250 GPU
- Zalman thermal technology
- GIGABYTE Ultra Durable VGA technology
- NVIDIA SLI / PureVideo® HD / PhysX™ / CUDA™
- PCI Express 2.0 and 128 stream processors
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with 1GB/ 256 bit GDDR3 memory
- Features Dual-link DVI-I/ D-sub / HDMI
- Support HDCP copy protection

GV-N98TOC-1GI

- Powered by NVIDIA GeForce 9800 GT GPU
- GIGABYTE Ultra Durable VGA technology
- NVIDIA SLI / PureVideo® HD / PhysX™ / CUDA™
- PCI Express 2.0 and 112 stream processors
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with 1GB/ 256 bit GDDR3 memory
- Features Dual-link DVI-I/ D-sub / HDMI

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:		Greentek	08 39252549	**QUI NHON:**		Toshiba	050 3857585
Nguyễn Hoàng	08 39203404	Thiên Phúc	08 39255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 3822803	**TIỀN GIANG:**	
Vi tính Phong Vũ	08 39330186	Thiên Long	08 39255551	Bảo Châu	056 3828199	TCN	073 3885885
Thành Nhân	08 39250259	Lê Phụng	08 39290607	**NHA TRANG:**		**CẦN THƠ:**	
Sáng Tạo	08 39255406	**ĐÀ NẴNG:**		Tin Hưng	058 3825081	Á Châu	071 3837022
Hợp Nhất	08 39252367	Vitico	0511 3871838	Tin Học Nha Trang	058 3810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 3832875
Nova	08 39253863	GCC Đà Nẵng	0511 3653060	Sao Kim Nha Trang	058 3510885	**SÓC TRĂNG:**	
Compro	08 39250448	**QUẢNG NGÃI:**		**DACLAK:**		Dũng Kiều	079 3821997
Hoàn Long	08 39250898	MHQ	055 3825894	Quảng Anh	050 3815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 3537 1525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.